no.466
1994年 2/15
アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 1994

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18-2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国で人気のMCA社テーマパーク

ユニバーサルスタジオを大阪に誘致

交通便利な此花区西部に建設予定
99年春オープンめざし計画進める

写真はユニバーサルスタジオ・フロリダの人気アトラクション「コングフロンテーション」から

ユニバーサルスタジオジャパンの建設予定地

米国で人気のテーマパーク「ユニバーサルスタジオ」が大阪に進出することが正式決定し、一月五日に大阪市（西尾正也市長）が発表した。これは大阪市の誘いに、「ユニバーサルスタジオ」を経営する米国MCA社（本社カリフォルニア州ユニバーサルシティ、シドニー・シャインバーク社長）が応じたもの。米国以外の「ユニバーサルスタジオ」建設はこれが初めてとなる。

発表によると「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」（仮称）は、大阪市此花区西部の土地約五十六万平方㍍に、総事業費約一千六百億円をかけて建設、九九年春にオープンする予定で、初年度約八百万人の入場者が見込まれている。

大阪市此花区西部臨海工業地帯はかつて重要な工業地帯として発表してきたが、産業構造の変化に伴い工場移転などの転換に迫られてきた。しかしJR桜島線や阪神高速道路湾岸線と交通も便利なことから、臨海複合地として再開発が必至となっていた。

こうした事情を背景に九三年五月から九月にかけ、大阪ガス㈱、住友金属㈱、住友商事㈱、日新製鋼㈱、西日本旅客鉄道㈱、日立造船㈱などの地元地権企業七社と、MCA社、MCA社の親会社の松下電器産業㈱、そして大阪市をメンバーとして「USJ（ユニバーサルスタジオ・ジャパン）研究会」を設立、「ユニバーサルスタジオ」を核として誘致し再開発する方策を検討してきた。その結果、この方向で具体化を図るため改めてMCA社に参加を要請したところ、このほどMCA社が正式参加を決めたもの。

具体的にはUSJ研究会メンバーが中心となって今年中に企画会社を設立。さらに全国から出資者を募って事業会社に移行し、九六年には着工する見通しで、そのための準備を進めるとのこと。

一月十三日、米国MCA社系のMCAエンタープライゼス。インターナショナル社のフランク・スタネック社長が、大阪で西尾市長と会い、「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」では「ユニバーサルスタジオ・フロリダ」をモデルに、映画「ジュラシックパーク」などを採用したアトラクションを作りたい、と語った。

米国の「ユニバーサルスタジオ」は、MCA社が六四年七月、ハリウッドの同社映画撮影所を見せる事業として開始。映画作りのトリック、特殊効果を楽しみながら学んだり、同社の有名な映画を再現するアトラクションを楽しめることから人気を集め、九三年の入場者四百九十五万人まで成長した。

この「ユニバーサルスタジオ・ハリウッド」の成功に基づき、MCA社と英国のランク社の合弁会社であるMCA／ランク共同事業体は、フロリダ州オーランドに「ユニバーサルスタジオ・フロリダ」を建設、九〇年六月にオープンした。ディズニーワールド（マジックキングダム、エプコットセンター、MGMスタジオの三つのテーマパークがある）の近くで、九三年には入場者七百四十万人となっている。

これら二つの「ユニバーサルスタジオ」では必らずしも同じアトラクションで構成されているわけではないが、映像シミュレーター「バック・ツー・ザ・フューチャー」、ライドショー「キングコング」、「大地震」などハイテク・アトラクションで人気を集めており、他のテーマパークにない魅力となっている。またMCA社では「フランケンシュタイン」などの人気キャラクターを多く持っており、これらを合わせるとディズニーのテーマパークに十分対抗できる強みとなっている。日本では東京ディズニーランド（千葉県浦安市、㈱オリエンタルランド）に並ぶ最大級のテーマパークとなる。

台湾TVゲームコピーヤー対策

米台著作権保護協定を援用

著作権法違反で初めて

米国SNKの告訴でスーンハ社摘発

台湾の著作権法は日本を含めた外国の著作権の保護を制限しており、このためコピーヤーの拠点ともなっているが、昨年七月に成立した米台著作権保護協定に基づき米国の子会社が告訴、台湾のコピーヤーを初めて著作権法で摘発することができたことが判明した。台湾ではカプコンの告訴に基づきコピーヤーを商標法違反などで九二年七月に摘発したのに続く、大きな成果となる。

これは㈱エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、川崎英吉社長）が明らかにしたもの。それによると、台湾の法務部調査局は十二月十七日、台北市内にある松驊企業公司（英文名スーンハ・エレクトロニック社）を強制捜査し、SNK「ネオジオ」のソフト基板二枚とコピー基板を販売するためのオファー文書などを押収した。これに伴いスーンハ社の劉守栄（リュー・シューロン）社長と営業責任者の紀麗秋（リ・チューチ。英文名ステラ・チ）の二名を著作権法違反で書類送検した。

スーンハ社が昨年夏、世界各地にコピー基板を売り込むオファー文書を配布、その中にSNKネオジオソフト「アート・オブ・ファイティング」（龍虎の拳）と「フェイタルフューリーII」（餓狼伝説II）が含まれていることから、同社が売ったコピー基板をSNKが八月に入手、告訴の準備を進めていた。

台湾が外国の著作物の著作権保護を制限している（実際には無断コピーを野放しにしている）ことに対し、昨年米国の通商代表部（USTR）が七月末を期限に台湾が知的所有権保護を確約しなければ、米国包括通商法スペシャル三〇一条（知的所有権侵害国の特定、制裁）を適用するとしていた。このため台湾はいくつかの手順を含めた米台著作権保護協定を七月十六日、米国との間で交わした。この協定によると、米国の著作権が台湾で侵害された場合は、米国の著作権者による告訴で刑事責任を追及することができることになった。

そこでSNKの米国子会社、SNKオブ・アメリカ社（カリフォルニア州トランス）が十二月八日、台湾法務省調査局に告訴状を提出、今回の摘発になったもの。米台著作権保護協定の初めての適用としても注目されたが、捜査情報が漏れたためか押収品はわずかにとどまった。

SNKによると、捜査時のスーンハ社内にはSNK以外のTVゲームのコピー基板も多数あったとのこと。またJAMMA規格の基板であることを示すJAMMA商標が多数あり、JAMMA商標の無断使用の疑いもある、としている。

スーンハ社はカプコンの告訴により九二年七月に商標法違反などの疑いで摘発、送検された四社のひとつ。九三年四月十二日にもカプコン「ファイナルファイト」のコピー基板で摘発されており、カプコン法務部によると目下スーンハ社は台北地方裁判所で公判を受けているとのこと。

アイレム役員異動

社長に太田登氏

高嶋社長ら3役員退任

アイレム㈱（本社大阪、高嶋哲会長）ではこのほど十二月末に株主総会と取締役会を開き、一月一日付で高嶋由之社長を含む三名の取締役退任を含む役員異動を決めたことを明らかにした。

新たに社長となったのは監査役だった太田登氏で、資本関係のある㈱ナナオ（本社石川県松任市、高嶋哲社長）の取締役でもある。

（1月1日）社長（監査役）太田登氏▽監査役、前多正志氏。

退任（社長）高嶋由之氏▽同（取締役）橋本博良氏▽同（同）高堂良彦氏。

高嶋由之氏は高嶋哲氏の実弟。アイレム退社後は独立するのではないかとの観測もあるが、これまでのところまったく分からない。

TVゲームコピー対策の

AAGは6カ国に重点

JAMMA第24回理事会でAAG中間報告

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中山隼雄会長、JAMMA）は十二月二日、JAMMA会議室で第二十四回理事会を開きAAGの活動報告など検討。また引き続きAMショー委員会が開かれ、昨年八月のショー開催報告が了承された。

会員入会については、正会員として㈱エース電研（本社東京、武本孝俊社長）、㈱スクラッチ（本社大阪、森田友久社長）の入会が承認された。賛助会員として㈱マリンゲーム（本社東京、御簾納正幸社長）の申し込みもあったが保留となった。

中山会長は、「会員が増えてくるが、会員に対し当協会のできることを示し、協会の価値を高め、会員同士の交流を図るよう検討してほしい」と発言。これについては広報部会で検討することになった。

昨年発足したTVゲーム機に関するAAG（国際模造対策顧問団）の中間報告があり、経費の使いかたを含む検討が行なわれた。報告によると、AAGは九三年四月から活動を開始、六月末にシカゴで発足会を開いたほか、欧州ではイタリア、スペイン、中南米ではメキシコ、ブラジル、東南アジアでは韓国、台湾でそれぞれ現地調査を実施し、被害を受けているメーカー各社に連絡した。AAGでは、こうした活動に基づくメーカーの法的手続きにより、各地のコピーヤーに打撃を与えるとしている。

以上に伴う経費は、九三年四月の拠出金約三千九百万円を十月にはほぼ使い切る形となり、追加拠出金でまかなっている。これらについては十一月二十四日の知的所有権対策委員会で詳細な検討が行なわれているとのこと。理事会ではAAGの経費支出が著しいとして、その原因を調べるとともに、当面の対象地域を韓国、台湾、イタリア、スペイン、メキシコ、ブラジルに絞り込むなどの措置を講じることにした。

八五年十一月に制定したTVゲーム基板とエッジコネクターに関するJAMMA規格について、海外でコピーヤーが無断でJAMMA商標を使用している例が多いことから、JAMMA会員と許諾を受けたメーカー以外はJAMMA商標を使用してはならない、とする規格の一部改正案が示された。しかし商標権の扱いを私文書で定めても仕方がないとの指摘もあり、登録済みの日本、韓国、出願中の台湾、香港、米国、カナダのほか、イタリア、スペイン、メキシコ、ブラジルなどへの出願を検討、またシルク印刷をステッカー（シール）で済ませることができるかについても検討することになった。

AM業界の統計調査について、外部に委託する方向で進めているが、余暇開発センターと矢野経済研究所から企画書と見積り書が提出されている。これについてはAM機部会で引続き検討することで了承された。

景品提供遊技機について十月五日、十一月三十日と警察庁・生活保安課の担当官に対する説明会を行なってきており、その報告があった。また米国で問題化しつつあるTVゲームの暴力シーンについて、日本でも注目する必要があるとの指摘があった。以上のほか各部会、委員会の報告があった。

今年のAMショー日程 AMOAと重なる予定

九四年のAMショーの開催予定日は九月二十一－二十三日となっており、先に決めている米国AMOAエキスポ94（九月二十二－二十四日）と重なってしまうことについて、AMOAエキスポ93に伴うサミット会合でも問題になったが、結局これについては理事会で話題になったもののショー委員会では議題にならなかった。従って、日米の両ショーは今年日程が重なることが、ほとんど確実になった。

なおショー委員会では九三年八月のAMショー開催に伴う決算案が提出され、異議なく了承された。剰余金約二千二百万円はJAMMAに九〇%、JAPEAに一〇%の割合いで分配される。

3DO規格のハード

「リアル」3月国内発売

松下電器からCD－ROMソフトとともに

松下電器産業㈱（本社大阪府門真市、森下洋一社長）は一月十一日、「3DOインタラクティブ・マルチプレーヤー」の国内販売を三月二十日から開始する、と発表した。長い商品名だが愛称も「パナソニック3DO・リアル」となっており、本体価格七万九千八百円。月産五万台の予定。

「リアル」は米国3DO社（本社カリフォルニア州レッドウッドシティ、トリップ・ホーキンス社長）が決めた32ビット家庭用マルチメディア規格に基づき、松下電器が商品化したもので、CD－ROMプレーヤーを内蔵、CD－ROMソフトの利用を前提にしている。米国で昨年十月、松下電器の子会社パナソニック社から販売を開始した。

「リアル」本体には、英国ARM社の32ビットRISC型CPUを中心に、32ビットの高速画像処理チップ二個、デジタル音声処理用DSP、三メガバイトのRAM、そして倍速のCD－ROMドライブを内蔵。

米国スーパーマック社が開発し3DO社に許諾している動画圧縮技術「シネパック」を採用しているので、毎秒三十フレームのデジタル動画表示ができるのを強みとしており、CD－ROM一枚当たり四十五分間の動画を再生できる。また周辺機器「ビデオCDアダプター」（四月下旬発売。二万九千八百円）を接続すれば、将来普及するビデオCDソフトも一枚最大七十四分間再生できる。

同社では「リアル」をマルチメディア機器と位置づけ、決して家庭用TVゲーム機と呼んでいないが、発売予定のソフトのほとんどはTVゲームであり、CD－ROMソフトを前提にした家庭用TVゲーム機として普及を図り、将来の双方向メディアに対応するのが狙いと見なされている。

3DO規格に基づくソフトウェアについては、十二月十日現在で米国三百四十九社、日本百十社、欧州七十二社の計五百三十一社がサードパーティーに入っており、開発中のソフトは二百八タイトルとされている。

「リアル」本体と同時発売となるソフトは、バンダイ「ウルトラマンパワード」（八千八百円）など六タイトル（各七千八百円から一万二千八百円）。四月中にリバーヒルソフト「ドクターハウザー」（八千八百円）など六タイトル、五月中にアスキー「将棋スペシャル」（七千八百円）など五タイトルを発売予定で、年内に五十タイトル発売する計画だ。

これら「リアル」本体と3DO規格のソフトは、松下電器の家電を扱うリビング営業本部ルートを通じて販売する。

松下電器から発売されるREAL（リアル）

三洋電機も3DO方式 8月にも日米で発売へ

また三洋電機㈱（本社大阪府守口市、高野泰明社長）もすでに3DO規格のマルチメディア機器を開発しており、八月にも日米で発売する予定になったと一月五日に明らかにした。3DO規格の本体は、米国ではAT&T社も開発しており、松下電器「リアル」を含めいずれも3DO社の許諾を得て開発が進められてきている。

日米のショー日程など話題

AMOA93サミット

日米欧の協会代表によるサミット会合がAMOAエキスポ93開催に伴い十月二十二日、アナハイムヒルトンホテルで開かれ、その内容が十二月二日のJAMMA理事会で簡単に報告された。

それによると、①九四年のAMOAエキスポとJAMMAショーの予定が重なっており、JAMMAショーの日程を変更できないか、との要請があった。②米国で1ドル硬貨のほか2、5、10ドルの各硬貨も発行すべきとの懇談があった。

JAMMAからは中村雅哉名誉会長、AMOAからはジョンソン前会長とグリーン現会長、欧州からはBACTAメンバーが出席した。

特許・実用新案 出願公告・公開（12月21日～1月12日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

一月十二日＝「回胴式遊戯機」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、6－2177、61－97650。「図柄式遊技機用の遊技球送出装置」、豊丸産業㈱（愛知）、6－22178、62－321880。「回胴式遊戯機」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、6－21179、62－94155。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6－21180、62－189466。「光線銃ゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6－21186、60－191179。

実用新案出願公告

一月十二日＝「スロットマシンのリール」、日本回胴式遊技機工業㈱（東京）、6－1173、61－173391。

特許出願公開

十二月二十一日＝「射撃ゲームにおける発射弾の供給装置」、アイレム㈱（大阪）、5－337246、4－176067。「射撃ゲームにおける景品の自動供給装置」、同、5－337247、4－176066。「コンピュータゲーム機」、手嶋慎吾（大阪）、大橋幸彦（大阪）、5－337252㊞、3－141523。「二人用TVゲームに用いるCRT用指向性フード」、㈱メイクソフトウェア（大阪）、5－337253㊞、3－275912。「照光型ジョイスティック」、コナミ㈱（兵庫）、5－337254㊞、3－210844。「動画表示遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5－337255、4－145796。

十二月二十七日＝「夢のプロゴルフゲーム機」、西沢康郎（大阪）、5－345063、4－195802。

一月十一日＝「スロットマシンの図柄移動装置」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、6－2240、4－162384。「懸垂型ローラーコースター設備」、日本鋼管㈱（東京）、6－254、4－164480。

実用新案出願公開

十二月二十一日＝「模擬飛行機」、三菱重工業㈱（東京）、5－93490、4－34894。

一月十一日＝「商品自動抽出容器」、高原準一（東京）、6－490、4－48703。「射撃ゲームにおける景品支持構造」、アイレム㈱（大阪）、6－491、4－46363。

AOUエキスポ94

出展社への説明会開催

装飾関係の規制あるが、わずかに緩和

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）主催による「AOUアミューズメントエキスポ94」が二月二十二－二十三日、千葉の幕張メッセで開催されるが、その出展社説明会が一月十四日、東京・神田のYMCAホテルで開かれ、六十社約百三十名が出席した。

AOUショー委員会の駒井徳造委員長が挨拶、「六十四社が出展、AOU展示を含め千三十六小間となり、会場も三スパーンと広くなった。不況の中にあってAM業界もこのところ沈滞気味だが、まだ不況の影響が少ないため社会的な脚光を浴びている。ショー運営が円滑に進むよう出展各社の協力をお願いしたい。またビジネスにつながる内容のあるものにしたい」と述べた。

AOUエキスポ94での出展要領、規定について実行委員会（永井明委員長）が説明した。それによると、例年どおり基礎小間による展示を基本にし、装飾を認めないが、社名、マーク、製品名、製品説明などに限り高さ二・五㍍以下、幅二・五㍍以下ならできることに変更した。また展示台も人が乗る場合高さ五十㌢以下、その他二・五㍍以下ならよいことになった。

展示小間の配置については、一般アーケード（メダルゲーム機を含む）、乗物、業界誌紙のほか、新たに景品、部品関係についてゾーンを設け、五つのゾーン区分をした。またAOU独自の小間を設け、AOUの活動をPRすることにした。小間位置は大きい小間数の出展社から順に決めた。

展示会は二日間開かれるが、二日目は一般プレイヤーに有料（入場料二千円）で開放されることになっている。業者の入場については従来どおり会員団体にその会員あたり二枚ずつ配付される「会員登録票」か、出展社に一小間当たり三枚ずつ配布される「出展社カード」か、出展社らに一枚五百円で販売される「優待登録票」が必要になる。

AOUエキスポ94レイアウト

2月22－23日　日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

出展社名（50音順）

出展社名	小間	出展社名	小間
アイレム㈱	47	セイミツ工業㈱	43
㈱アイマックス	23	㈱セガ・エンタープライゼス	5
旭精工㈱	42	㈱セントラル	52
朝日エンジニアリング㈱	16	綜合ユニコム㈱	64
㈱アトラス	11	㈱タイトー	50
㈱アミューズ	54	㈱タイガー娯楽	45
㈱アミューズメント産業出版	63	㈱太陽自動機	29
㈱アミューズメント通信社	65	㈱タカラアミューズメント	7
㈱アーリーワン	44	㈱宝娯楽	9
㈱インターナショナルメディア	62	タスコ㈱	14
㈱エイブルコーポレーション	32	テクモ㈱	20
㈱エス・エヌ・ケイ	49	データイースト㈱	18
㈲エルソルインポート	53	㈱トーゴ	25
㈱岡本製作所	34	㈱東亜プラン	37
㈱カトウ製作所	33	㈱トーワジャパン	22
㈱カプコン	4	ドイル・インターナショナル社	38
㈲九娯貿易	35	㈱ナムコ	19
栗田技研㈱	1	日邦産業㈱	12
㈱ケイミックジャパン	30	㈱バンプレスト	48
㈱コインジャーナル	61	㈱ビスコ	21
㈱こまや	10	ヒューマン㈱	46
コナミ㈱	6	富士電子工業㈱	2
サミー工業㈱	3	㈱ホープ	24
㈱サンワイズ	8	マイクロタッチ・システムズ社	39
三和電子㈱	41	真砂工業㈱	15
サン電子㈱	31	マスセット㈱	13
㈱シグマ	51	㈱マリンゲーム	40
システムサービス㈱	58	丸紅㈱物資部	59
㈱ジャレコ	27	㈲ミユキ工芸	55
㈱新声社	60	㈱メキシコ	57
㈱スクラッチ	56	㈱友栄	36
		㈱ユウビス	28
		㈱ローラトロン	17
		AOU	26

違法営業店での強盗

首都圏で多発化

被害届少なく、さらに広がる

首都圏の遊技機賭博店を荒らし、警視庁に摘発された強盗グループが、その後の調べで二十六件約七百万円の余罪を自白したが、二十六件中被害届の出ていたのは一件しかなかった——と読売新聞（東京本社版）が十二月五日付で報じた。

それによると逮捕された五人組はいずれも遊技機賭博店で働いた経験があり、うち一人が八八年強盗に襲われた店で働いていて、その経験から仲間を誘い九二年十二月から犯行を重ねるようになったとのこと。

このグループは九三年九月までに千葉十一件、東京八件、群馬四件、茨城一件と首都圏で計二十六件の強盗を繰り返していたが、被害届を出したのは一件だけだった。なお東京都内の賭博店から出されている被害届は九三年二十六件（九二年十六件）で、大幅に増加中とされている。

これは違法な遊技機賭博店がとくに首都圏を中心に近年増加してきたのに伴い、こうした強盗事件も増加してきたと考えられるが、読売新聞の報道にあるように違法営業店は被害届を出しにくいことから、被害件数の実態は分かりにくいがかなりの数になると見られている。

警視庁の担当官は十一月末に開かれた東京都協（TAMOA）総会で、カジノバーなどの問題点など触れたが、違法営業店摘発が先決と識者から指摘されている。

SC遊園例会

宮路社長が講演

青年部会発足、幹事選出

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）は十二月八日、伊東温泉「よねわか荘」で忘年会を兼ねた第三十回例会を開催。これに先立って、かねてより準備を進めてきた「青年部会」の発足会を催した。

青年部会発足式には十七名が出席、伊東芳雄理事の挨拶の後、十五名の青年部会員が懇談し、部会幹事として伊東秀人氏（㈱三共）、吉川直人氏（㈱サンエイ）、梶修明氏（プレビ㈱）の三名を選んだ。

例会では家電安売り王として知られる㈱城南電機の宮路年雄社長の講演が行なわれた。会合では通産省・サービス産業課の諮問機関「アミューズメント空間産業研究会」の第二回会合のようすなど報告があった。夜は懇親会、翌朝NSAゴルフコンペが行なわれた。

長野県協、総会

柿崎氏が会長に

半数の役員を交代して

柿崎庸三氏

長野県アミューズメントオペレーター組合（事務局松本市、竹村武会長、会員三十三社）は十二月二日、上山田温泉の清風園で平成五年度通常総会を開き、役員改選の結果、竹村会長は相談役となり、新会長に柿崎庸三氏（柿崎計器㈲）を選任した。

同総会には十五社が出席。井出邦明副会長の司会により竹村会長が挨拶した後、議事に入った。

平成四年度事業報告案、決算案、五年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画案については会員の増強、ボランティア活動＝県内リハビリテーションセンターなどへのゲーム機寄贈、青少年育成活動への協力、隔月理事会と例会の開催、関係諸団体との良好関係維持―を挙げている。また予算審議の中で、これまで役員の自己負担だった出張経費について、交通費は全額、宿泊費は七千円を協会から支給することが承認された。

役員改選は任期満了に伴うもので、役員会での新役員候補案が提案、承認された。その結果半数の役員が交代した。新役員態勢は次のとおり。

会長＝柿崎庸三氏。副会長＝林幹雄氏（㈲中部オートマシン）、井出邦明氏（㈲レジャーランド）、宮本英利氏（㈲中部オートマチック）。

理事＝高橋正氏（大平娯楽）、宮沢国彦氏（朝日産業㈱）、小山勝氏（ゲームスポットニュー日の出）、宮島猛氏（㈱文化機器）、大沢三三雄氏（㈱ナムコ・松本営業所）、早出恭徳氏（㈲トミヤレジャーシステム）、米山次男氏（㈱フジタケ）。

監事＝保科真次氏（㈱コパルマシン）。

なお同協会事務局（㈲中部オートマシン内）の移転はない。

総会終了後、県警防犯課の清水勇係長から、外国人就労者の問題などについての話、出席メーカー十社による新製品動向の説明などがあり、懇親会も開かれた。

静岡県協、例会

福祉寄付を推進

県警担当官は留意事項

静岡県アミューズメント協会（事務局熱海、杉山勉会長、正会員三十八社）は十一月二十三日、静岡市内の社会福祉養護施設「静岡ホーム」でミニイベント「移動ミニ遊園地・オッチョコチョイのサンタさん」を開いた。

同協会ではこれまで、肢体不自由児施設や養護施設にゲーム機や景品用ぬいぐるみなどを寄贈してきたが、社会福祉施設の子どもたちにもっと密着した活動を今後は展開していくとの方向性を決め、その手始めとして同イベントを開いたもの。

会場は同養護施設のグラウンドを使用し、エアーアクション遊具、定置型乗物機、TVゲーム機、クレーン機など計十台をフリープレイで設置、園児九十一人が楽しんだ。

同協会では十一月二十五日に熱海のホテルサン三橋で十一月例会を開き、同イベントの結果報告を行なった。

同例会ではこのほか各社の近況報告があり、その中で「売上げは二、三〇％ダウンとなり、設備投資を抑え人員削減、経費節減に取り組んでいる。しかし一方で人材確保や従業員再教育の好機でもある」との意見があった。

また新入会員として、正会員の㈲東横娯楽、賛助会員の㈱アトラス、㈱宝娯楽、データイースト㈱、㈱トーワジャパン、真砂工業㈱がそれぞれ紹介された。

例会終了後、県警防犯課の前出秋雄係長が「八号営業の実務上の注意点と遵法精神の高揚について」と題し、講演した。

静岡県協による福祉施設でのイベント（上）と11月例会（下）のようす

タイトー

海外販売部を一部と二部に

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は十二月二十七日、田辺勝彦常務の販売本部長と海外販売部長兼務を解くとの人事異動を明らかにした。

これに伴い津留崎正販売部長が販売本部長代理を兼ねる。

また海外販売部を、米欧担当の海外第一販売部と、アジア担当の同第二販売部に分けるとの機構改革も明らかにした。

（1月1日）海外第一販売部長、小池一宏氏▽海外第二販売部長、加川政典氏。

JAPEA理事会

共管見通し無理

社団法人化で建設省示す

全日本遊園施設協会（JAPEA、事務局東京、山田三郎会長）は十月二十日、大阪・梅田の簡易保険総合健診センターで第六十六回理事会を開き、同協会の法人化などについて検討した。

法人化については法人化準備委員会（委員長＝山田三郎会長）が一昨年以来検討してきている。同委員会は昨年五月、建設省と通産省の二省共同管轄による法人化を進めるという方針を打ち出し、六月十六日に建設省建築指導課と協議した結果、同課では「二省共管は好ましくない。また通産省サービス産業課とは従来まったく接触がないので、共管は事実上困難」としているとの報告があった。このため同理事会では、協会運営の将来的な問題を考慮しながら、再検討することになった。

景品提供に関する綱領の改正について、JAMMAからの見解を求める文書を審議した。その結果、景品の規制品目を細かく表記する必要はなく、現行のままで徹底は図られるとして改正の必要はないと判断した。そして日本遊園地協会とも協議した上で回答文書を出すということで了承した。

このほか安全管理講習会、AMショーの結果、各委員会の活動などについて報告があった。

茨城のオペレーター

AM商会が倒産

SCロケ中心、負債8億円

民間の信用調査機関の調べによると、㈲アミューズメント商会（茨城県日立市、小沼弘志社長）が日立信組多賀支店で二回目の不渡りを出し、十二月二十日に銀行取引停止処分となった。負債は約八億円。

七五年創業、七八年に法人成りしたAM機器オペレーターで、九三年四月期売上高は約四億七千万円。主にSCロケを運営していたが、借入金が増加し赤字となっていた。

ラジアメ・ナムコXマス
大阪初の催しに
パーソナリティー交代で

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十二月十九日、大阪・千日前の「アムザ1000」で、ミニイベント「ラジアメ・ナムコ・クリスマスゲームフェスタ」を開催、これにゲームファンら約三百人が参集した。

同社ではこれまで年末または年始に、TBSラジオの同社提供番組「ラジオWaアメリカン」のリスナーを招待し、チャリティーコンサートを中心としたイベントを盛大に開いてきていたが、今回は方針を少し変えて、「同番組のリスナーと身近に会って共に楽しむために小規模で行なうとともに、直営ロケで開催しロケの宣伝および活発化を図ること」を目的として開いた。場所は同社ロケ「プラボ千日前」が入っているビルの一階ロビー。同番組では各地でミニイベントを開催しているが、大阪では初めて。

また同番組のパーソナリティーが昨年七月、斉藤洋美から三代目となる大原のりえに交代しているが、それ以降初の地方イベントともなる。

同イベントは大原のりえと番組構成作家の鶴間政行が進行役となって進められた。同社アーケードゲーム機「ボタン早押し選手権」「ワニワニパニック」によるゲーム大会、賞品をプレゼントするビンゴ大会、参加者が提供したいろいろな品物によるチャリティーオークションなどが行なわれた。オークションは同社販売促進課の田井利明係長も加わって進められた。

その結果十二万八千円が集まり、例年どおり「TBSカンガルー募金」に全額寄付された。

ラジアメ・ナムコの催しで、上の写真は大原のりえ（中央）と田井氏ら

論潮
10年の変化

十年前の昭和五十九年一月に警察庁はゲームセンターを風俗営業に加えることを含めた風営法改正の構想を発表。二月には早くも全国オペレーター協会のNAOが絶対反対の動きを見せたものの、SCロケは対象外との話が出たことから、三月にはNAOは「新風営法自体に反対ではない」と方針を変更。そのためJAMMAがオペレーター部会を発足させ、その後長い闘いを続けてきた。

結局、新風営法へと大幅改正する風営法改正案は八月に成立、公布されて、翌六十年二月の施行までに下位法令や行政解釈が出来上ることになったわけであるが、今一度十年前の風営法改正で何がどう改善されたのか問う必要がある。

法案作りを進めた警察庁保安部の法改正に関する基本的方針案では、「ゲームセンター等について、賭博行為及び少年非行の温床となることを防止し、その健全化を図るという見地から必要なものを許可対象に加える」となっていた。うち少年非行の温床については、当時も今も何ら納得できるデータが明らかではない。

風俗営業として新たに規制することになった最大の理由は従って、遊技機賭博ということになるが、三島和男元課長補佐によると遊技機賭博に伴なう警官汚職、暴力団との関係も契機となった。しかし遊技機賭博の問題は、自分たちには関係がないとする業界側と、それは業界の問題だとする警察とが、まるで認識を別々にして進めたところに不幸な現実が始まったとしか思えないのである。

九年前の昭和六十年二月に新風営法は施行されたが、遊技機賭博の検挙件数こそ減少したものの、首都圏を始めとして遊技機賭博店は全国的な広がりを保ったままであり、さらに「カジノバー」形態での新たな賭博店も現われるに至っている。これら違法営業の実態を警察当局が把握して、実効ある対策を講じなければ、違法営業を容認することになりかねない。それこそ風俗環境を悪化させる大きな原因ではないか。

サノヤス・ヒシノ明昌
AM部門が移転
大阪・御堂筋の本社ビルに

㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、大野伊佐男社長）では、五つの事業本部のうちひとつだけ本社とは別の場所にあったレジャー事業本部（若圓一夫専務兼本部長）が二月十一日付で本社ビルに移転することになった。

㈱サノヤス・ヒシノ明昌・レジャー事業本部＝大阪市中央区瓦町三丁目六番一号、☎二〇一－四〇五二。

これまでレジャー事業本部のあったビルは、㈱岡本製作所（本社大阪、岡本典之社長）が賃貸していた。

データイーストの
営業部門も
本社と同じ第二和光ビルに

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）では、これまで事業本部ビル（旧・研究所ビル）にあった営業部門を、本社のある第二和光ビルの六－七階に移転することになった。二月七日付で移転するが、業務用のサービス課だけは残る。

移転に伴う変更後の電話番号は次のとおり。コインオップ国内営業部☎三二二〇－八〇二五、同海外営業部☎八〇二七、コンシューマ国内営業部☎八〇三〇、宣伝課☎八〇三一。荻窪事業所にあるコンシューマ海外営業部は移転しない。

事務所移転

㈲カザマ商会＝東大阪市新庄五九九の一、☎七四七－二八八三、風間公英社長。

AOUエキスポに合わせ
セミナーを予定
綜合ユニコム主催、有料

綜合ユニコム㈱（本社東京）は、AOUエキスポ94に合わせて、二月二十二－二十三日、幕張メッセ会議室で「アミューズメントビジネスシンポジウム94」を開催することになった。同社は「月刊レジャー産業資料」、「季刊AMビジネス」を発行するとともに、各種セミナーを開いている。

「アミューズメントビジネスシンポジウム94」は両日とも午後一時から五時近くまであり、シグマの小野寺輝夫常務、多摩大学の星野克美教授、アイテックプロの星野哲郎社長（以上初日）、須貝興行の鈴木保男社長、タイガー娯楽の早見儀信社長（以上二日目）の講演がそれぞれ行なわれるほか、二日目にはセガ社の田副康夫本部長やナムコの東純本部長らによるパネル討論もある。

参加費は二日間で二万六千円、一日だけでは一万五千円。問い合わせ先☎三二二四八－〇一二〇。

第14回青少年指導員養成講座（仙台・作並）
知識深め指導力向上
ロケ管理者39名受講
AOU、JOU、国民会議共催、2地区協議会協賛

ゲーム場の管理者を対象とした「第十四回アミューズメント施設管理者のための青少年指導員養成講座」が十二月七－九日、仙台・作並温泉のホテルグリーングリーンで開かれ、女性三名を含む三十九人が受講した。

同講座は、青少年の健全育成について知識と指導力を身につけたゲーム場管理者の養成を目的として、八三年から各地で行なわれているもの。㈳全日本アミューズメント施設営業者協会（AOU、梅原靖三会長）、日本娯楽機械オペレーター協（JOU、宇島準一理事長）、㈳青少年育成国民会議（西原春夫会長）の共催で実施され、AOUの東北地区協議会（坂武会長）と北関東地区協議会（佐藤信会長）が協賛した。企画、準備はAOU研修委員会（佐久間正則委員長）と協賛の二地区協議会が担当した。

受講者は東北、関東を中心に計十五県から三十九名で、過去十三回の受講者を合わせると延べ千二百八十三名の〝指導員〟が誕生したことになる。

これまで同講座は一泊二日で行なわれてきたが、今回は二泊三日に延長し、内容も講義中心から受講者参加型への試みが見られた。受講者自身で考え行動するということに重点を置き、グループディスカッションと状況に応じた対応を実技で学ぶケースタディを中心にして、早朝のトレーニングを初めて採り入れるなど、充実した内容となった。

開講式では佐久間研修委員長が同講座の経緯を説明し「今回は中身を濃くした」と挨拶。国民会議の上村文三専務理事は「この講座には第一回から協力してきているが、業界が青少年対策に熱心に取り組んでいることを評価したい」と述べた。

また東北地区協議会の坂会長は、「トラブルは向こうからやってくるケースが多い。どう対処するかをこの講座を通じて学んでほしい」と語った。

上の写真は初日の講義のもよう。下の写真は熱心に聴講する受講者ら

国民会議の上村文三専務　佐久間正則研修委員長　東北地区協の坂武会長

写真はいずれもグループディスカッションの内容を報告しているグループのようす

2泊3日で新しい試みもディスカッションに重点

開講式に続いて、上村専務が「子どもたちはいま」と題する講義を行なった。

同氏は、「総務庁の調査によると、中学・高校生の八割がゲーム場に出入りしたことがあり、今やゲーム場は青少年にとって普通の遊び場となっている。ゲーム場で働く人は青少年育成にも何らかの形で関わっていると言える。とくに善悪の判断がないとか心身の発達がアンバランスなど問題を抱えた子どももよく来ることを頭に入れ、適切な対応をしてほしい」と語った。

さらにゲーム場運営業者への期待として、①明るい職場、②働く人が報われる職場、③他から言われる前に自分たちが守るべきことを決めて実行すること、④青少年との交流――の四点を挙げた。

次にグループディスカッションに移り、受講者を五つのグループに分け、各グループに研修委員会委員が一名ずつアドバイザーとして付く形で進められた。

ディスカッションは、「青少年や地域社会から愛される理想的なAM施設づくりに向けて――そこで管理者は何をなすべきか――」というテーマに沿って、青少年との接し方、地域社会との関わり方、働く者の側から見た理想的なロケのあり方などについて、各自の日ごろの経験を踏まえながら意見を出し合った。また〝AM研修学校〟のようなものの創設、外国（特に東南アジア）人に対する注意ポスター製作を含めた対応などAOUへの要望や、風営法の規制などテーマ以外のことについても意見が交わされた。

ディスカッションはその内容報告書の作成を含めて夜九時までの四時間で終わる予定だったが、各グループとも予定時間内に終わらず、各部屋へ持ち帰って報告書作りを行なった。

二日目は六時半に起床、ホテルの玄関前で軽い体操をした後、近くの河原まで歩いていき自己紹介などを行なった。

朝食後、昨日のディスカッションの報告を各グループが順に行なった。研修委員が審査員となってその報告内容を審査し、投票によって一－三位を選び、記念品を贈った。

午後からケーススタディがあり、「こんな時どうしますか」と題して、仙台YMCA総主事の飯島隆輔氏の指導により進められた。

店の入口で中高生がたばこを吸っている場合、店内で客同士がけんかしている場合など、日常起こりそうな場面を想定し、受講者が店の従業員と客に分かれて演技し実習するというロールプレイング方式で行なわれた。

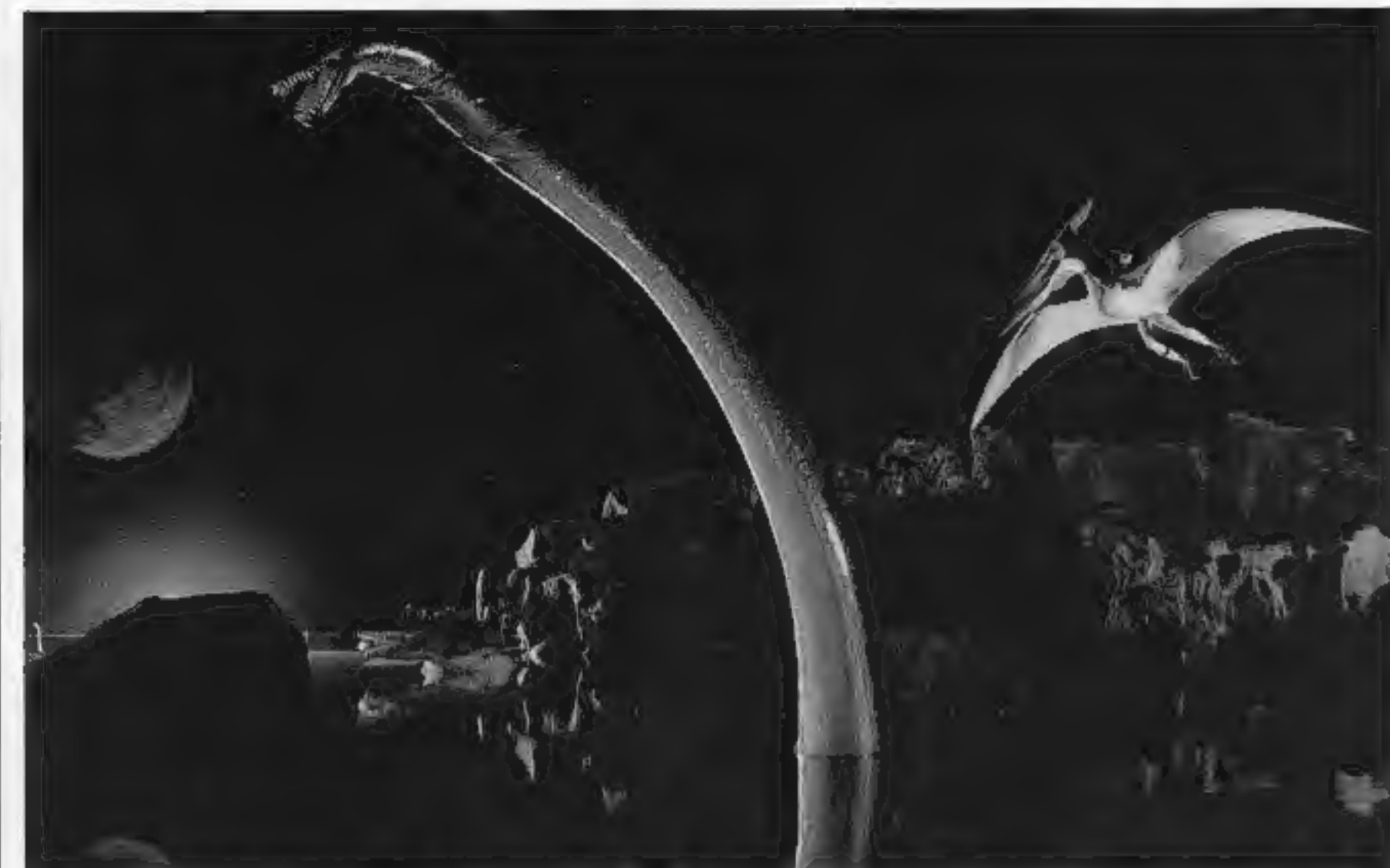
三日目は「AM業界の将来は」と題して、余暇開発センターの研究主幹である白石嘉宏氏が講演した。同氏はその中で、「社会構造が変化し物社会が終わり、目に見えないものを売る時代になってきた。その意味で楽しさを売るAM業界の将来は明るい。またマニアでなく幅広い客層を取り込む努力が必要。それには店のデザインも重要となる」と述べた。

閉講式では国民会議の森田廣副部長が全体講評を行なった後、AOUの佐久間委員長、北関東地区協議会の佐藤会長、AOU事務局の桐谷克己局長が挨拶した。最後に受講者全員に「指導員の証」が手渡された。

いずれも初日のグループディスカッションでの意見交換のようす

ユネスコ村が園内を全面改装し「大恐竜探検館」を設置

世界初の常設恐竜ロボット館 ダークライド形式でオープン

ココロが恐竜、インタミンジャパンがライドシステム担当 「DMS」による「シミュレーションシアター」も同時開設

上の写真はゾーン7で約8千万年前の世界。夜の海の中から長い首を出すエラスモサウルスや空を飛ぶプテラノドンなど。下の写真はゾーン2の3億年前で背に帆を持つエダフォサウルスなど

上の写真は7千万年前の恐竜の戦いを再現したゾーン7の1シーン。肉食動物では史上最大とされるティラノサウルス（左）と角竜トリケラトプス（右）がにらみ合っている間をボートが通り抜ける。ティラノサウルスが口を開くと迫力がある（下の写真）

ユネスコ村（埼玉県所沢市、西武鉄道㈱経営）では、恐竜をテーマにした世界初の常設館「大恐竜探検館」を十二月二十二日オープンさせた。同館は本格的な恐竜アトラクション施設として、話題となっている。また同時に映像シミュレーター館「シミュレーションシアター」もオープンしており、ユネスコ村は新しい遊園地として生まれ変わろうとしている。

ユネスコ村は、国際教育科学文化機関（ユネスコ）に日本が加盟したのを記念する博覧会会場として五一年九月に開園。オランダの風車をシンボルに世界四十一ヵ国の民族館を設けた独特の遊園地で、ファミリー層を中心に年間四十～五十万人の入園者を数えている。

しかし施設の老朽化に伴い、六年ほど前に園内の全面リニューアルを計画、民族館をすべて撤去し、遊園施設やアトラクションを設けた新しい遊園地をめざし、改装工事が進められている。その一環として今回、約百億円を投じた「大恐竜探検館」と二十億円をかけた「シミュレーションシアター」の二つの施設を完成させたもの。これにより年間入園者数の目標を従来の三倍増となる百五十万人に設定している。さらに今年春と来年には遊園施設やゲーム場の新設を予定している。

なおユネスコ村では従来、入園料制をとっていたが、リニューアル以後は入園無料で各施設ごとに利用料金を設定するシステムに変更した。

ユネスコ村の周辺は、西武園ゆうえんち、狭山スキー場、西武ライオンズ球場のほかプールやテニスコート、ゴルフ場などがあり、一大レジャーゾーンとなっている。

実物大の恐竜が250体

「大恐竜探検館」は、二十人乗りのボートに乗って水路を進みながら、恐竜の誕生から絶滅までを見て回るというダークライド方式を採用したもの。建物は鉄骨（一部鉄筋コンクリート）造り二階建てで、建築面積は七千四百七十平方㍍。

同館の構想から完成まで約六年かかっている。古生物研究で著名な米国モンタナ大学地質学科のジョン・ホーナー助教授と国立科学博物館地学研究部の小畠郁生部長の監修を仰ぐなど、古生物学の研究成果をもとに最新テクノロジーを採用し、より実態に近い恐竜の世界を楽しみながら学んでもらうことを狙いとしている。小畠部長は、「客をびっくりさせて引きつけるものではなく、アミューズメントとサイエンスの調和を念頭に置いて監修した」と語っている。

恐竜ロボットは㈱ココロが製作。全部で二百五十体あり、すべて実物大。恐竜の骨格部分は高度なメカを応用し、肉や表皮の部分にウレタンとシリコンを主な材質として使用しており、油圧、空圧、モーターを組合わせてコンピューター制御により動かすもので、固定部分が少ないため全体が滑らかで微妙な動きをするのが特徴。さらにその動きに合わせた音響、効果音、照明、霧や風などの演出が各恐竜ごとにシステム化されており、リアル感を盛り上げている。

恐竜ロボットの内訳は肉食八体、草食七十七体、魚竜九体、翼竜二十七体、両生・は虫類百二十九体。うち最大のものは全長二十二㍍、重さ四トンのアパトザウルスで、これ一体だけで約五千万円の製作費をかけている。

ボートのシステムはインタミンジャパン㈱が担当。水中に並べられたタイヤが回転し、その上をボートの底が接触することによって走行するというスイスのインタミンAG社「フリクションホイール」システムを採用。各シーンに合わせてタイヤ回転の速度を調節し、あるいは停止させたりしながら、ボートの動きをコントロールする。水路全長は三百八十一㍍、水深一㍍。ボートの平均速度は毎秒四十㌢で、二十六台が十五㍍間隔で進み、一時間に最大二千人まで利用できる。ボートの乗船時間は十三分十秒。

ボートに乗る前に、まず「プレビューシアター」に入り、宇宙、地球、生命の誕生などを紹介した映像を見る。この後スクリーンが引き上げられ、向こう側がボートに乗る「ライドステーション」になっている。ここでボートに乗り込み、探検ゾーンへと進んでいく。最初に生命の進化をイメージした「ワープトンネル」に入り、四億年前の世界にワープし原始生物の時代から恐竜の絶滅する時期まで、時代を追って七つのゾーンを探検する。各ゾーンの主な内容は次のとおり。

ゾーン1＝約四億年前の原始生物、魚類の時代。深海から海上へと幻想的な光景の中、サンゴや三葉虫などが動き巨大海魚も出現。ゾーン面積五百九十八平方㍍。四十九㍍の水路を約二分で進む。

ゾーン2＝約三億年前の両生・は虫類の時代。特殊効果による朝霧や湿地帯の演出や、ボートが通る瞬間に倒れかかってくる木などもある。ゾーン面積四百五十三平方㍍、水路は三十三㍍で所要時間一分二十秒。

ゾーン3＝約一億五千万年前の中生代ジュラ紀。高くそびえる岩壁、十㍍の高さから水しぶきをあげて流れ落ちる滝などがあり、翼を持ったは虫類が鳴き声をあげて飛んでいくシーン。ゾーン面積二百六十五平方㍍。十九㍍の水路を四十六秒で通過していく。

ゾーン4＝約一億五千万年前の巨大恐竜の時代。ここに最大の恐竜アパトサウルスがいて、顔を上げてボートを見る。呼吸をしているように波うつその腹の下をボートがくぐっていく。居眠りをしている微妙な表情をリアルに再現した恐竜スケリドザウルスやステゴザウルスもいる。このゾーンが七ゾーン中最も広い面積で千二百二十平方㍍。水路は六十八㍍、所要時間は二分四十四秒。

ゾーン5＝約八千万年前の中生代白亜紀。夜の海の入江を進むと、巨大な首長竜エラスモサウルスが襲いかかり、上空には翼竜プテラノドンが飛んでいる。ゾーン面積七百二十平方㍍。水路三十二㍍、所要時間は一分十八秒。

ゾーン6＝約八千万年前に群生していた恐竜マイアサウラを中心としたシーン。同恐竜が他の恐竜と違って子育てをしていたという姿を表現。面積五百四十平方㍍。水路二十五㍍で所要時間一分。

ゾーン7＝約七千万年前から恐竜が絶滅する約六千五百万年前の白亜紀の末期。荒涼とした風景の中、肉食動物では史上最大（全長十四㍍）とされるティラノサウルスを中心とした恐竜同士の戦いを、迫力ある演出で見せ、砂漠化した大地に恐竜の骨が埋もれているシーンで終わる。

ダークライドでの探検ゾーンに続いて、実物の化石や恐竜の卵などを展示した「化石展示コーナー」が設けられている。

同館の入館料は千二百円（小学生以下六百円）。

ゲーム場なども新設予定

同時オープンした「シミュレーションシアター」は、米国ショースキャンフィルム社とスイスのインタミンAG社が開発した「ダイナミックモーションシミュレーター」（DMS）の五十人用を二基（定員百名）設置したもの。この建物は「大恐竜探検館」に隣接しており、一部鉄筋コンクリートの鉄骨造り二階建てで、建築面積は七百七十四平方㍍。

映像スクリーンは横十三・七㍍、縦六・一㍍。映像ソフトはレールを疾走する「暴走機関車」と「木製コースター」の二種類を用意している。上映時間は三分間で、一時間に最高十回上映できる。ユネスコ村の直営で、利用料金は七百円（身長百十㌢以上の制限がある）。

ユネスコ村では現在、以上の二施設とお寺、芝生広場があるだけだが、今年春にインタミン社製「メリーゴーランド」とフロア面積千平方㍍のゲーム場「アミューズメントセンター」を、また来年春にはインタミン社製「フライングアイランド」をいずれも直営で設置する予定となっており、それらの設置場所の整備はすでに終わっている。

なお二施設が営業を開始する前日の十二月二十一日、「大恐竜探検館」でオープニングセレモニーが盛大に開かれた。

これには西武鉄道の堤義明会長、同館監修者のジョン・ホーナー氏と小畠氏のほか、西武ライオンズ球団の森監督と石毛、清原、工藤ら選手九人らが参加。鏡割りでなく恐竜の〝卵割り〟が行なわれ、卵の中から恐竜の赤ちゃんが飛び出し、急に巨大な恐竜に膨らむという演出でオープン。この後、女優の南野陽子が一日館長となり、招待された約二万人に同館が公開された。

オープニングセレモニーにて、上の写真は前列左からライオンズ球団の森監督、「大恐竜探検館」を監修した小畠氏、西武鉄道の堤会長、一日館長となった南野陽子、監修者のジョン・ホーナー氏のほか、ライオンズの各選手ら。下は恐竜の〝卵割り〟のようす

「大恐竜探検館」にある「化石展示コーナー」のようす

ユネスコ村「大恐竜探検館」の内部構成イラスト図

写真はいずれもゾーン4で1億5千万年前の恐竜世界。全長22メートルのアパトサウルス（上）の腹の下をボートが進む（下）。右は草原に立つステゴザウルス

AOUが表彰した93年度「優良ロケーション」119店

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU、加盟四十七団体、梅原靖三会長)は、「平成五年度模範優良表彰店」として百十九店を選び、十一月十日、京都で開かれた「AOU全国大会」で表彰した。

これは九一年から実施され今回で三回目となるもので、AOU健全営業推進委員会(吉田勲委員長)が担当しており、表彰店数は九一年百三十四店、九二年百三十三店を合わせ今回で計三百八十六店となる。

この表彰は「模範優良店表彰規程」により「特に他の模範となり」「健全で好ましい施設および運営の拡大を図るために努力した事業者をたたえることを目的」にしており、各会員団体が開設二年以上の店を対象に選んだ表彰候補店を、地区協議会が審議しAOUへ推薦、これをAOU理事会が承認し会長が表彰することになっている。しかしこれは外部からの社会的な評価ではなくAOU内部で行なうものであること、また各協会員数に応じた表彰店数の割り当て制、選出の基準などに戸惑いを見せた協会もあり、十一協会が選出を見合わせ、十九協会が割り当て数を下回る選出をしていることから、あえて表彰する意味や「優良」とは何かを改めて問う声もある。

今回は従来と違い、表彰店の理事会承認が全国大会直前の理事会で行なわれ、それまでは表彰店名は公表されずに表彰式で初めて発表する形となった。表彰店代表の出席は半分以下の五十三店しかなかった。表彰店の内訳はナムコ十六店、タイトー十三店、セガ社七店で、今回も大手三社で全体の三〇%を占めている(次のページのグラフ参照)。

表彰店一覧は会員団体の都道府県名と割当て店数、表彰店と運営会社(大手三社のみ略称)、所在地の順で掲載した。(編集部)

北海道(4)
「プラボ小樽店」(ナムコ、小樽市花園一の一の十、東宝スカラ座内)。

青森(2)
「GAMEspotフロンティア」(三珠産業㈱。弘前市大字駅前町三の二)。

岩手(2)
選出せず。

宮城(4)
「タイトーイン605」(タイトー。仙台市青葉区一番町四の五の七)、「プリッズ仙台店」(ナムコ。仙台市青葉区中央一の二の三)。

秋田(2)
「日の丸オートスナック24〝リリーバー〟」㈱ソユー。由利郡岩城町道川草刈道十八の一)、「セイ・タイトー山王店」(タイトー。秋田市山王二の四の二十九)。

山形(2)
「ジャック&ベティ」㈱ニチエイアミューズメント。山形市東原一の二の十三)。

福島(2)
「セガワールド郡山」(セガ社。郡山市西ノ内二の十一の四十、イトーヨーカドー4F)。

東京(12)
「プレイシティキャロット新宿店」(ナムコ。新宿区新宿三の二十一の九、ニュースタービル)、「忠実屋フランツ練馬店ピエロタウン」(ナムコ。練馬区光が丘五の一)、「T/I101パフォメットbyロサ」(タイトー。豊島区西池袋一の三十七の十二)、「T/I301」(タイトー。新宿区歌舞伎町一の二十一の七)、「ロッテ会館ゲームコーナー」(新星産業㈱。墨田区錦糸四の六の一)、「パセラ」(セガ社。台東区上野二の十四の三十、SAビル)、「㈱トーゴ中武立川店」(㈱トーゴ。立川市曙町二の十一の二)、「㈱トーゴ西武池袋店」(㈱トーゴ。豊島区南池袋一の二十八の一)、「日本電子技遊学院」㈲オモロン商事。江戸川区南小岩五の十八の十三)、「シルクハット京急蒲田店」㈱マタハリー。大田区蒲田四の十九の三)、「後楽園ゆうえんち内カーニバル・ステーション」㈱後楽園ロコモティヴ。文京区後楽一の三の六十一)、「ゲームファンタジアパットマン」㈱シグマ。八王子市東町十一の三)。

茨城(4)
「アミューズメントスペースサーカス・タウン」(大野商事㈱。松戸市松戸一二八一、秀永ビル1F)、「石岡ヒルストン」㈱トニー。石岡市府中一の一の三)、「プレビジョイカム那珂店」(プレビ㈱。那珂郡那珂町菅谷字寄居一五九三の八)。

栃木(6)
「ナムコプレイシティキャロット宇都宮店」(ナムコ。宇都宮市駅前通り一の五の十)、「プレジデント」(プレジデント。足利市大前町六一二)、「ゲームタウン・アレックス」㈱アイデア。宇都宮市築瀬町三九三の一、「ゴールドレーンゲームコーナーたつみ」㈲たつみ娯楽。小山市横倉新田四三〇)、「ゲームプラザPX」㈲アムソニック。古河市本町一の三の十五)、「福田屋栃木店プレーランド」㈲グッドヒル。栃木市万町九の二十五)。

群馬(4)
「関東スポーツセンター」(関東スポーツセンター㈲。館林市近藤八四〇)、「ワイワイ・タウン」㈱サンエース。前橋市表町二の三十の十二、イトーヨーカ堂前橋店内)、「モンテカルロ」㈱データイースト。高崎市中紺屋町十一)、「メキシコ娯楽センター」㈱宝娯楽。高崎市飯塚町三七〇)。

埼玉(4)
「ジャスコ北戸田店ナムコランド」(ナムコ。戸田市美女木東一の三の一)、「ゲームファンタジア草加」㈱シグマ。草加市氷川町一一四〇の一)、「アミューズメントスクェアいずみ」㈲ツースリー商事。大宮市桜木町一の三十五)、「トップビュー」㈲佐藤無線電機音響研究所。青梅市新町一九九三の十四)。

千葉(4)
「プリッズサンペディック店」(ナムコ。習志野市谷津一の十六の一、サンペディック内)、「ディスパ稲毛海岸店ナムコランド」(ナムコ。千葉市美浜区高洲三の二十一の一、ディスパ稲毛海岸店内)。

神奈川(6)
「ゲームスポットピエロ」㈲ハセガワ。横浜市神奈川区西神奈川三の八の二)、「ブルースカイ」㈱ブルースカイ。横浜市港北区綱島東一の六の四)。

新潟(6)
「ウイルトークタイトー大学前店」(タイトー。新潟市五十嵐二の町八二五八の一)、「ハイテクセガ鳥屋野」(セガ社。新潟市紫竹山三八八)、「パルムナムコランド」(ナムコ。三条市神明町一の一)。

山梨(2)
「ドリームインスクランブル」㈱日達遊戯。甲府市丸の内一の十六の十四)、「HI-TECH蔦屋らんど」㈲Eショップ。塩山市上於曽一七一九)。

長野(6)
「ゲームプラザニュー日の出」(小山勝。上田市中央二の七の九)、「ゲームセンターU・F・O」(大平娯楽。松本市深志二の八の四)。

静岡(8)
「ゲームインゴールド」㈱タイガー娯楽。田方郡土肥町二七六六の一)、「リトルランド」㈲星谷アミューズメント。静岡市川合田七八の一)、「スポーツランドウィング」㈲寺島ハイム。藤枝市築地五五二の一)、「小田急御殿場アミューズメントスペース・アス」㈲ワールドワイド。御殿場市東田中一一三八)、「アリス熱海店」㈱ライト。熱海市渚町四の一)。

富山(未加入)

石川(2)
選出せず。

AOU全国大会のようす(下)。左の写真は「模範優良店」表彰式にて表彰状を手渡そうとする梅原会長(右)と優良店の代表

93年度AOU表彰店の分布

表彰割当て 190店
ナムコ 16店
タイトー 13店
セガ社 7店
大手3社 以外83店
選出せず 71店

福井(2)
「ファンタジーランドエスカ」㈱スイングアカオ。武生市横市町二十八の十四の一)、「ジョイランド新田塚」(北陸レジャー㈱。福井市二の宮五の十八の五)。

岐阜(6)
「サファリ各務原店」㈱ウィザード。各務原市鵜沼羽場町五の一六八)、「オアシス東」(川出商事。羽島郡岐南町上印食九一一〇〇)、「サンスイ川辺店」㈱サンスイ。加茂郡川辺町上川辺字細田七一七)、「ウイルトーク岐阜」(タイトー。岐阜市薮田一の三十)、「ロサンゼルスクラブ」㈱特機リース。岐阜市折立乙井七八六の一)。

愛知(10)
「ヤオハン半田店」(ナムコ。半田市乙川吉野町九、ヤオハン半田店3F)。

三重(4)
「BIGUFO明和」㈲サンユー商会。多気郡明和町有爾中)、「タイトーイン503」(タイトー。松阪市駅部田町七元一〇六四の一)、「わくわく広場」㈱ユウビス。度会郡二見町大字江)、「メイユウらんど」㈱名阪遊園。上野市中町二九七六)。

滋賀(4)
選出せず。

京都(6)
「タイトーサンサーカス河原町店」(タイトー。京都市中京区河原町通三条下ル三丁目奈良屋町二九九の一)、「平和堂アップルプラザ城陽店」(ナムコ。城陽市富野荒見田一一二番地外)、「ゲームプラザ五条㈱ユーピス」(共同信託㈲。京都市西京区桂乾町十四の六)、「プレイランドドリーム」(ビデオインドリーム。亀岡市追分町八ノ坪八一一)。

大阪(14)
「ゲーム・ジャンプユー」㈲オモロン商事。東大阪市足代新町七の二)、「プレイランドOS北店」(関西カクタス㈱。大阪市北区角田町五の一)、「プラボ千日前店」(ナムコ。大阪市中央区千日前二の九の十七、アムザ1000内)、「マグネティック・バイ・セガ」(セガ社。大阪市中央区道頓堀一の六の四)、「ハイテクセガ岸和田」(セガ社。岸和田市作才町二七三の一)、「ABCスポーツセンター」㈱ABCスポーツセンター。高石市綾園七の五の四十七)、「ビッグバード」㈱ユウピス。大阪市淀川区十三本町一の九の三)、「ゲームプラザVIP茨木店」㈱ビッグ。茨木市双葉町三の二)、「メインストリートパートII」㈱朝日商会。大阪市中央区千日前二の十一の二十九)、「プレイスポットJOYJOY豊中店」(プレイスポットJOYJOY。豊中市庄内東町二の七の十八)、「プレイスポットJOYJOY池田店」(プライスポットJOYJOY。池田市栄町五の五)、「セ・サミー茨木店」(サミー工業㈱。茨木市永代町五の八)、「ビデオシティリノ第3ビル店」㈱アポロ。大阪市北区梅田一の一、第3ビル2F)、「アルカディア」㈱大阪サービスゲームス。大阪市阿倍野区松崎町二の二の二十八、アーバンシュール1F)。

兵庫(8)
「ゲームサンシャイン」(サンシャイン。尼崎市七松町一の五の二)、「セガワールドつかしん」(セガ社。尼崎市塚口本町四の八の一)、「タイトーイン西宮」(タイトー。西宮市田中町)、「西武つかしんナムコランド」(ナムコ。尼崎市塚口本町四の八の一)、「宝塚ゲームランド」㈱関西サンアミューズメント。宝塚市南口二の十二の十二)、「ゲームプラザ川西」㈱大王振興。川西市栄町地内アステー川西内)、「ゲームイン」㈱サービスゲームスジャパン。神戸市中央区三宮町二丁目、サンプラザ2F)、「プレイランドOS姫路」(関西カクタス㈱。姫路市駅前町二五四)。

奈良(4)
「ジャスコ田原本店ナムコランド」(ナムコ。磯城郡田原町本町)、「テクノ245」㈱ケーシーインダストリー。大和郡山市横田町七十五)。

和歌山(2)
選出せず。

鳥取(2)
選出せず。

島根(2)
選出せず。

岡山(6)
「アミパラミラクル」㈲アミパラ。岡山市本町五の六)、「マック」㈲ヤマカワ商事。岡山市表町二の七の一〇八)、「アミューズメントマリオ」(青木隆道。倉敷市児島下の町一の二八八〇の九十二)、「瀬戸大橋温泉やま幸」㈱山幸。倉敷市下庄一四〇の一)、「イーストランドファミリーガーデン」㈱ミタカ。津山市川崎一四七、イーストランド内)、「ドライブイン那岐」(土井公士。勝田郡勝北町坂上一八〇の一)。

広島(4)
「ビッグバーン」(池口商事㈱。福山市引野町四の二の二十九)、「プレイスポットキング」(流川観光㈱。広島市中区流川町一の十八)。

山口(4)
「セガワールドゆめタウン長府」(セガ社。下関市長府才川一の八一五)、「アメニティスペースOZ」㈱ジーナック。宇部市松島町十六の二十五)、「アトラス美祢店ちびっこランド」㈱宇部観光。美祢市大嶺町東分字沖田三四六九の一)。

徳島(2)
選出せず。

香川(2)
「ウイルトークタイトー高松店」(タイトー。高松市常盤町一の九の一)。

愛媛(4)
「ハスラー」㈲菊池商事。松山市道後今市五の四十)、「セイタイトー松山店」(タイトー。松山市天山町一八六の一)。

高知(2)
選出せず。

福岡(4)
「ゲーム大学ポパイ」㈲昭和企画。福岡市東区箱崎三の九の二十七)、「ゲームスポットアウルズ」㈱広栄商事。福岡市早良区西新四の七の二十九)、「ちびっ子プレイランド」㈱大生エンタープライズ。中津区大字島田字手渡二三二)、「プリッズ・スポーツガーデン香椎」(ナムコ。福岡市東区千早三の六の三十七、スポーツガーデン香椎内)。

佐賀(2)
「ゲームセンター和多田」㈲中島商事。唐津市和多田本村二の六十八)、「西友佐賀店ナムコランド」(ナムコ。佐賀市駅前中央一の四の十六)。

長崎(2)
「大村浜屋店屋上ドリームランド」(西日本ドリーム産業㈱。大村市西本町四五八)、「佐世保玉屋営業所」㈱スカイパーク。佐世保市栄町二の一)。

熊本(2)
選出せず。

大分(2)
「ウイルトーク別府店」(タイトー。別府市北浜一の三の十一)、「トキハ別府店屋上プレイランド」㈲ツタヤ商事。別府市北浜二の九の一)。

宮崎(2)
選出せず。

鹿児島(2)
「ジョイランド・タイトー天文館店」(タイトー。鹿児島市千日町四の八)、「モンスター」㈲第一音響。鹿児島市荒田二の五十六の五)。

沖縄(4)
選出せず。

千葉・海浜幕張駅前SC「プレナ幕張」内

「デジャ・ヴー」会社員対象に順調

繊維商社の山一がAMロケ参入2店目開設
子会社サクセス運営、トーワジャパン協力

上の写真は5階フロアにて、写真左端のエスカレーターを囲むようにゲーム機フロアがある

JR海浜幕張駅前のSC「プレナ幕張」内に昨年七月二日オープンしたAMスペース「デジャ・ヴー」は、サラリーマンやOLを対象に安定した運営を続けている。

同ロケは繊維、合成樹脂などの商社である山一(株)(本社大阪、島田誠次郎社長)の一〇〇%子会社、(株)サクセス(同)が運営。山一では経営多角化の一環として昨年一月、埼玉県川越市に第一号店「シリーズマンハッタン」(フロア面積約六百六十平方メートル)をオープンさせ、AM業界に初参入した。そしてAM事業を本格化するためロケ部門を独立させ五月にサクセスを設立、「デジャ・ヴー」を二号店としてオープンさせたもの。さらに近く三号店を開設する予定で、ロケ展開を積極的に進めていこうとしている。なおロケ運営については、当初から(株)トーワジャパン(本社東京、正岡力社長)が協力している。

同SC「プレナ幕張」は新日鉄や川崎製鉄、三井不動産などの出資による幕張タウンセンター(株)が設置したもので、全体の管理は同社の委託により(株)ららぽーとが行なっている。SCは六階建てで一階にファーストフード、二階ファッション、三階書店とAV店、四階飲食店が入っており、同ロケは五—六階の二フロアでの運営となっている。

上の写真は賑やかな感じの装飾を施した5階カーニバルコーナー、下はスポーツゲーム機の奥に「ギャラクシアン3」を設置した6階にて

カラオケ、飲食との複合 大型ゲーム機中心に構成

「デジャ・ヴー」はゲームとカラオケ、飲食との複合ロケで、営業面積は約三千三百平方メートル。うち五階は約二千百平方メートルで一部が吹き抜けとなっているため、六階は約千二百平方メートル。初期投資額は約八億円。風営八号店となっている。

店名はフランス語で、見たことがないのに見たことがあるように感じるという〝既視感〟を意味している。これを内装のコンセプトとして、親しみやすい装飾が施されている。

ゲーム機の総設置スペースは約二千平方メートルあり、計約二百十台が設置されている。五階のゲーム機は約百十台。うちメダルゲーム機五十台、カーニバルゲーム機とプライズマシンがそれぞれ二十台のほか、スポーツゲーム機、占い機、ビリヤードなどが設置されている。大型機種は「D3-BOS」「ドリームキャッチャー」「ロイヤルアスコット」(三十二人用)など。ゲームフロア以外にビリヤードと隣接して同社直営バー「ソリッドゴールド」、委託営業レストラン「ニュートーキョー」がある。

六階はTVゲーム機約六十台を中心に、各種アーケード機を計百台設置。

写真はいずれも6階フロアのようす。大型TVゲーム機をゆったり設置

TVゲーム機は最新機種を揃え、コックピット型二十台や大画面キャビネットなど大型機が多く、「ギャラクシアン3」(六人用)も設置している。これとは別にカラオケルーム「エスパシオ」があり、十八室で計百二十名を収容できる。

ゲーム料金は百円から五百円まで、メダル貸出しは十枚三百円。カラオケルームは一時間千五百円からとなっている。ゲーム機械はセガ社製品についてはセガ社から直接、それ以外はトーワジャパンを通じて購入しており、機械のメンテナンスはトーワジャパンが担当している。運営スタッフは社員七名、アルバイト六十名。営業時間は十一時から二十四時まで。

同ロケは夜間人口が極端に少ないオフィス街にあり、サクセスでは出店に対しかなり慎重になっていたが、SC側からAM施設を集客の核にと強い要請があり、サラリーマン層の需要が確実に見込める、幕張メッセでの催事が多くその入場者の来店が期待できる、さらに平日以外は周辺地域のヤングやファミリー層も誘引できる——と判断し開設に踏み切ったとしている。

現在ほぼその判断どおりに推移しているとのこと。ただ平日は午後十一時頃には客がいなくなり、また周辺に住宅がないため午後六時以降に来店する子どもはいないことから同店では、「風営法の規制は当店では無意味だ」としている。

月間売上げは夏と冬休みは六千五百万円の目標を上回り、それ以外はやや下回ったが、平均すると順調に推移しているとのことで、今後の課題はリピーター対策だとしている。

いずれも5階メダルゲーム機フロアにて、上は「ロイヤルアスコット」

左はロケ内のバー、右はフランスの街並を装飾した飲食ゾーンの通路で、奥にゲーム機設置フロアが見える

The Future Is Now
SNK
THE 100MEGA SHOCK!
新製品

いつか、あいつと闘う時がくる。

KING OF THE FIGHTERS

りゅうこのけん2
©SNK 1994

龍虎の拳2™

スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、ネオジオから。

100メガショック第7弾

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

ザ・100メガショック!!

高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

株式会社 エス・エヌ・ケイ　SNK CORPORATION
本　　　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6158 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

NEO 19

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

NEW

店頭で、店内で、さらに使い易くて高収益！

コンパクトなSCタイプボディに、1クラス大きい19インチモニター、明るく光る遊び方ディスプレイ、大型の画面フード等を搭載し、一段と強力な集客パワーを発揮／さらに数々の新機構・新素材の採用で、より丈夫で便利に、使い易く。ロケーションイメージを一新する、ネオジオの新しい4本用筐体です。

▲ワンタッチOPEN機構

●ワンタッチ着脱式の軽量モニタードアの採用等、様々な工夫で、あらゆる作業が前面のみで、より簡単安全に。複数台設置にも最適です。

■NEO19仕様
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：100W●本体重量：60kg
●外形寸法：幅520×奥行646×全高1340mm
※キャスター付で移動にも便利なアップライト台(オプション)取り付けの場合、全高が1490mmとなります。

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、一部変更する場合があります。※掲載商品はOP価格@￥300以下です。

TVゲームのレイティング

上院公聴会で5人証言

セガ社は自主規制で連帯、任天堂は反発

米国で暴力シーンを含むTVゲームが次第に大きな問題となり、十二月九日、連邦議会上院の規制及び政府情報に関する小委員会は公聴会を開催し、業務用と家庭用のTVゲーム関係者五名が証言した。この直前、セガ・オブ・アメリカ社は家庭用ソフトに関わる大手各社およびソフトウェア協会（SPA）とTVゲームに関するレイティング実施で、共同歩調をとることになったと発表した（本紙第464号参照）。

セガ社の提唱するレイティングは一般用、十三歳以上用、十七歳以上用の三種類。これにアタリ、コープ、3DO社、ソニーEP社、エレクトロニックアーツ（EA）社およびSPA、ソフト販売業者協会のVSDAの二団体が歩調を合わせることになったもの。具体的な手続きなどについては冬季CES94（一月六ー九日、ラスベガス）で討議するとして、セガ社はこれで連邦議会からの追及をかわせると見ている。

十二月九日の公聴会ではAMOAの前会長、クレイグ・ジョンソン氏、米国任天堂のハワード・リンカーン上級副社長、セガ・オブ・アメリカ社のビル・ホワイト上級副社長、SPAの顧問弁護士、イレーヌ・ローゼンタルさん、VSDAのダウン・ウィーナー会長がそれぞれ証言した。この公聴会は、ジョセフ・リーバーマン上院議員らが提出している、TVゲームのレイティングに関する法案に関するもの。

AMOAのジョンソン氏は、九三年十月の決議に基づき問題解決を図りつつあるとし、業務用ではレイティング導入は実質的に無理だと述べた。

同氏は家庭用との相違点を強調したが、上院議員からは「リーサルエンフォーサーズ」の銃の使いかたなど鋭い質問が相次いだとのこと。

連邦議会で決められるならばレイティングについて、米国任天堂は同調する姿勢を示しているが、リンカーン氏は「レイティングがTVゲームから暴力シーンを取り除くことにはならない」とし、問題となっているセガ社の「ナイトトラップ」は任天堂なら市場に出回らないようにする、との考えを示した。

セガ社のホワイト氏はこれに対し、米国任天堂はレイティング導入に失敗し、「ストII」の暴力的バージョンを採用しているとして非難した。

この公聴会は二月にも開催される予定だ。

米国ラスベガスに世界最大のホテル

MGMグランド開業

「オズの魔法使い」の本格テーマパークも

ラスベガスに本格的なテーマパーク「MGMグランドアドベンチャー」を含むカジノホテル「MGMグランド」が十二月十八日にオープンした（写真は正面入口）。九一年十月の着工以来、ついに完成したもので、世界最大のホテル（五千五室）としても注目されている。

カジノホテルとテーマパークともに映画「オズの魔法使い」をテーマにしており、テーマパーク部分だけで十三万平方㍍を占める。また一万五千二百人の席があるアリーナ設備「グランドガーデン」、巨大な駐車場を含め、「MGMグランド」の敷地は四十五万平方㍍に及ぶ。投資額は十億ドルでこれも大きい。

「MGMグランドアドベンチャー」は年中無休営業で、ペイワンプライス方式（大人二十五ドル、子ども二十ドル）。

セガUSA社に

デウィッツ社長

ペチー氏は販売部門社長に

セガ社の米国子会社のうち業務用を担当しているセガ・エンタープライゼスUSA社（本社カリフォルニア州レッドウッドシティ）の社長兼COO（業務最高役員）に、ネッド・デウィッツ氏が十二月に就任した。

デウィッツ氏はこれまで、遊園地チェーン会社シックスフラッグ社の社長兼CEO（経営最高役員）や、マジソンスクエアガーデンのエンタテインメントグループ社長を経験しており、最近ではメジャーリーグ／ワールドカップサッカーに対するコンサルタント会社の共同オーナーになっていた。同氏は間違いなく大物と言ってよい。

同社では二ヵ月前の十月にもアラン・ストーン氏を迎えているが、ストーン氏は九二年六月まで米国任天堂で業務用副社長を務めてきた。

以上に伴い、これまで同社の社長だったトム・ペチー氏は販売部門の社長、アラン・ストーン氏はオペレーション部門の執行副社長となり、それぞれデウィッツ社長に報告し、デウィッツ社長は日本のセガ社・中山隼雄社長に報告するとの態勢が整った。

なお正確にはセガUSA社は、セガ社の米国子会社であるセガ・オブ・アメリカ社の子会社。セガ・オブ・アメリカ社の共同会長であるデビッド・ローゼン氏は、今回の人事を歓迎している。

NYPD摘発の

3社に有罪判決

司法取引で軽い刑の言い渡し

米国のニューヨーク市警察（NYPD）が昨年六月、ギャンブル機と無断コピーTV機基板を扱っていた三社、四十五名を一斉検挙したが（本紙第455号参照）、その後これらすべてに有罪の判決が出たことが明らかになった。これは米国の業界誌「リプレイ」（本紙と記事、チャート交換で特約関係にある）一月号が伝えたもの。

それによると、この事件は違法なコピー品とギャンブル機を輸送したなどの被疑事実により起訴され、すべて有罪となった。うちアミューズメント・ベンディング社は五十二の訴因について有罪を認め、八千ドルの罰金が言い渡された。同様にTNTベンディング社は三十の訴因で、五千ドルの罰金、JAMMAエレクトロニクス社は七万五千ドル相当の（製品の）没収、そしてこれら三社に関わる全員については五年間のプロベイション（保護観察）がそれぞれ言い渡された。

これはニューヨーク州検察当局によって起訴されたものの、被告人たちが有罪を認める代わりに罪を軽くしてもらうという司法取引（プリー・バーガニング）をしたものと考えられる。プロベイションの期間中、同様の犯罪を犯した場合は改めて刑が言い渡される。

フランスWDK社

プリミエに改称

常勤責任者にケネディ氏

セガ社グループの、フランスのWDK社（本社パリ）は十一月一日付で社名を「プリミエ・フランス社」に変更した。同社は旧本社メッツに製造部門を持っていたが閉鎖、パリの販売部門を拡充する。同社のゼネラルマネージャーには、同じセガ社グループの、英国ディスレジャー社の輸出担当ケン・ケネディ氏が正式に就任した。

同社は八五年設立のAMゲーム機ディストリビューターで、九一年十二月セガ社に買いとられた（本紙第446号の記事参照）。

英国てんかん協会

TV機で報告書

テレビと同様、危険と言えない

英国てんかん協会は十二月十三日、TVゲームとてんかん発作に特別の因果関係はないとする報告書を発表。九三年一月の英国の大衆紙の報道をきっかけとした騒動は完全に終った。

英国てんかん協会の報告書は、英国貿易産業省の依頼で調査した結果をまとめたもの。英国で初めててんかん発作を経験した年間三万人のうち、約六百人がテレビ、TVゲーム、CG映像などによって引き起こされた疑いがあるが、うちTVゲームで発作を起こしたとされる約百五十人は普通のテレビを見ていてもほぼ同数が発作を起こしていることが判明。TVゲームとてんかんに特別の因果関係はないとした。

これを受けた英国政府当局者は、「TVゲームはテレビと同様、危険とは言えない」とのコメントを発表している。

コナミUK社

新社屋に移転

コナミの欧州子会社のうち英国にある英国コナミ社（別府宏一郎社長）は十二月二十二日、事務所を新しく出来た自社ビルに移転した。ロンドンのヒースロー空港近くで、約三千五百平方㍍の土地に二階建て延べ約千七百平方㍍のビルを建設したもので、倉庫、ショールームなど含まれており、三月にはすべて仕上がる。

Konami UK Ltd., 54a Cowley Mill Road, Uxbridge, MIDDX, UB8 2QE phone(0895)853000

再録　メダルゲーム場運営基準

尊重されるべき
48年12月決定基準とその比較

原　　版 (昭和48年12月)	JAA・リライト版 (昭和53年3月)	NAO版 (昭和57年7月)
本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。	**本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少なくとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない**	**本基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して技術介入性のない遊戯を行い、その結果が同種メダルで還元されるようなメダルゲーム機械（子ども用の単純なゲーム機械を除く）を設置する営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営は、関係官庁の指導を尊重するとともに、次に掲げる各項目を遵守して行うこととする。**
1　賭博行為の禁止 ⓐ　直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は一切しない。 ⓑ　前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。	**1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。	**1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為とみなされる行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想させるようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止するようにする。
2　宣伝文及び店名の規則 ⓐ　賭博行為であるかのような誤解の生ずる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様に配慮する。	**2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。	**2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預り証」を発行しない。
3　取得メダルの預かりの規制 ⓐ　取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。 ⓑ　前項のシステムをゲーム場内に掲示する。	**3　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。 ⓑ　午後11時以降は18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。	**3　18歳未満の者の制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、メダルゲーム機械で遊戯させないようにする。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入を禁止する。
4　店内照度規準 ⓐ　店内照度は、床面で10ルックス以下にならないよう配慮する。	**4　偽貨対策としての使用メダルの基準** ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、また強磁性体の材質を使用しなければならない。	**4　メダルゲーム機械の併設** 一般のコインゲーム場にメダルゲーム機械を併設するときは、できるだけ区画を分けて設置する。
5　営業時間 ⓐ　営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、日の出時より午後12時までとする。	**5　店内照度の基準** 店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。	**5　使用メダルの規格** 偽貨対策のため、ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用する。
6　18歳未満の者の入場制限 ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者は、ゲーム場内に、客として立入らせてはならない（ゲームをさせてはならない)。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。 ⓒ　前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。	**6　営業時間の基準** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとする。	**6　店内照明** 店内照度は、床面10ルックス以下にならないように配慮する。
7　偽貨対策 ⓐ　偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を、30㎜以上とする。30㎜以上とすることが困難な場合には、強磁性体の材質を使用することとする。 ⓑ　前項の完全実施の期限は昭和49年12月31日までとする。	**7　ゲーム機の再販規制** ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。	**7　営業時間** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時程度とする。
8　使用後のゲーム機の再販規制 ⓐ　使用後のゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。	**8　営業規模の基準** 一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。	**8　ゲーム機械の再販** ゲーム機械の再販の際は、取引のどちらか一方が必ず古物商の営業許可を得ていることを要する。
9　最低営業規模 ⓐ　一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、20台とする。	**9　開業届出書類の提出** 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。	**9　管理責任者** 一つのゲーム場に設置するゲーム機械等の最低規模を20台程度とし、そこに管理責任者を常置する。
10　関係官庁の指導の尊重 ⓐ　営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。	**10　規制項目の掲示** 上記、1のⓐ、2、3のⓐⓑに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。	**10　届出** 新たにメダルゲーム場を開設するときは、別紙様式により所轄警察署に届出をする。
11　開業届出書類の提出 ⓐ　新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。		**11　掲示** 上記1のⓐ、2、3のⓐⓑおよび9に関しては、場内の客が見やすい所にその掲示をする。

偶然の勝負の結果、投入したメダルなどが失なわれたり、何倍となって戻ってくるという賭けごと（ギャンブル）機能を持つ自動機械には、スロットマシンなど払い出し機能を備えつけるものから、近年ではクレジット表示にとどまり自動払い出し機能を持たないものまで幅があるが、刑法で規定する賭博に使用される例が後を絶たない。一方、賭博などの問題点を極力解消した上で、これらギャンブル機を設置、運営する「メダルゲーム場」は出現してからすでに十五年以上経った。

メダルゲーム場が全国的に急増した昭和四十八年十二月、当時の全日本遊園協会（JAA）の健全娯楽推進委員会（中西昭雄委員長）とメダルゲーム協議会（中村雅哉代表幹事）は、警察庁・防犯課の指導のもとに「メダルゲーム場運営基準」を作成、制定した。この「基準」はメダルゲーム場を正しく運営するための、画期的なガイドラインとなった。

警察庁は全国の警察本部に通達し、メダルゲーム場の正しい運営に理解を示していた。しかし、この「基準」はそれほど守られず、警察庁は業界側にしばしば警告していた。このため全日本遊園協会のオペレーター部会は違法営業撲滅など訴えていたが、子ども用メダルゲーム機とアーケード／メダルゲーム場併設基準の両方が否定された段階で初心に帰り、五十三年春に「リライト版」を作成、従来の「基準」より、わずかながら厳しく守っていく方向を打ち出した。

そして全日本遊園協会は五十五年末に解散、日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）が「基準」を引き継いだ。NAOは五十七年七月に「基準」を改訂、子ども用メダルゲーム機、併設を容認する方針を示した。この「NAO版」は、当初の「基準」の精神から大幅に後退する内容となっている。

その後、ゲーム場は遊技機賭博、少年非行の温床になるおそれがあるとみなされ、五十九年八月、風俗営業として新たに規制対象となった（施行は六十年二月）。新風営法では警察許可の対象として、営業者に対し厳しい規制を課しており、営業所の場所、営業時間についても定めているほか、「メダル等の預り書」発行も法律で禁止している。しかし、十八歳未満の者がメダルゲーム機で遊ぶことについては何ら定めていない。

「メダルゲーム場運営基準」は、この業界が初めて作った自主規制としても大きな意義があるが、未成年がメダルゲーム機で遊ばないよう配慮するという考えなど、今なお尊重すべき内容がある。オペレーター団体はこれらについて検討してもよい、と思われている。

ヨーロッパAM通信

AMゲーム共存展示会は2つに

遊園施設のフォーレンエキスポ

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・デイムジー】フランスのフォーレンエキスポ93は、例年どおりパリ郊外のルブールジェで十二月七ー十日に開催された。これは前年まで一緒だった「アミューズエキスポ」（本紙第461号参照）を分離した最初の催しとなった。

これらふたつの展示会が分離したことにより、それぞれの展示会はとくに不都合な影響を受けることはなかったようだ。同数の来場者のために二度も出展しなければならなかった出展社からは、以前なら一度で済んだのにという強い不満の声があったが、展示会の結果が良ければそれ以上のことはなかった。

そこでもし、ふたつの展示会を（九三年の）九月と十二月以上にもっと間隔を広げてみてはどうか、という考えも出ていた。そうすればとくにコインマシンの出展社と多くのオペレーターにとって、年に二回さまざまな種類の展示会を楽しむことができる、と見られるからだ。

しかし現実には九三年で九月と十二月のたった三ヵ月の差しかなかったし、九四年にはアミューズエキスポが十月六ー八日の予定なので、二ヵ月とさらに差が小さくなる。

例のガムマシン

「フォーレンエキスポ94」は、〝オール・ザ・ファン・オブ・ザ・フェア〟というテーマを打ち出した。実際この展示会は、あらゆるフェア（地域の祭り）のあらゆる楽しいことを、ひとつの屋根の下に集めようとした。

右の写真上はプリミエ・ロアジール社の小間で（左から）ケネディ氏、ライオネット氏、パーサー氏。下はクーニック社の小間でフリッパーとワイド画面のTVゲーム機の展示のようす

出品機器は変化に富んでおり、上手に展示されていた。これらは巡業ショーマンや遊園地、祭り、サーカス、カーニバルなどに向いているほか、ゲーム場やバー／カフェなどのコインオップ式ゲーム機も揃っていた。

フォーレンのオペレーター（つまりショーマン）やカジノではフルーツマシンの運営が認められているし、フォーレン・オペレーターはさらにマネープッシャーが許されている。しかし、一般のゲーム場ではこれらの機械を設置営業できない。バー／カフェなどのシングルロケでももちろん許されていないが、そこに例のガムマシンが出現することになった。

フランスでガムマシンについての関心が大きくなったことから、フォーレンエキスポ94ではこれまで以上にガムマシンが出品されると予想されたが、そうはならなかった。ガムマシンはそういう分野を専門にする少数のディストリビューターからしか出品されなかったのだ。

ガムマシンは、六九年一月三日の法律六十九号と八七年四月十三日の申請第八七二六四号に基づきオペレートされている。これらの大部分はパリ市内とフランス南部で使用されている。他の地域にいるオペレーターは、ガムマシンは危険と見ており、経過を見守っているわけだ。

ガムマシンはTVカードゲーム機またはTVフルーツ（スロット）マシンをガム自販機と組み合わせたもので、フランス独特の機械である。硬貨投入によりガムが払い出されることから自動販売機として、どこでもオペレーションが可能になるが、それにとどまらずガムマシンはTVポーカーやTVスロットの遊技を可能にし、そこから遊技用クレジットの加算、払い出しへと進む。

これまでのところ、とくに問題は生じていない。しかし、もしクレジット数が現金や財物に交換され、またギャンブル機と分類されるなら、まず違法になる。違法すれすれの営業なのである。

左の写真上はアブランシュ社の小間で（左から）マリー・ピラードさん、レベランガー氏、下はVDW社の小間でプッシャーとともに同社のビンセント・バンデベーゲ氏

目立つ家族連れ

フォーレンエキスポ94でAM機ディストリビューターは、展示の基本としてTVゲーム機、フリッパー、ジュークボックスに集中させるという明確な方針を示した。ノベルティゲーム機などはフォーレンのオペレーターの関心を引き、新たな市場へと誘っていた。

一方、遊園施設や乗物機の大手メーカーはこぞって出展したし、業者団体なども小間を設けた。今回は英国製の空気膜式の大きなディスプレイがフランスのディストリビューターによって展示されたり、エアホッケーが多くの小間に展示されたりした。プールテーブル（ビリヤードなど）とジュークボックスに対する関心は小さかったが、電子カラムボールゲーム「不明」があちこちの小間に置かれていた。

スキルゲームがあれば単純な力試しの機械もあればスリルライドもあった。音響設備、照明器具、ディスコ用機器は例年以上に目立っていた。プッシャー、クレーンゲーム機、看板なども大きな関心を引いた。

この展示会の来場者には家族連れで来る人が多く、これはアミューズエキスポと比べると際立った特徴となっている。会場はあたかも遊園地の雰囲気をかもし出していた。

出展社のうち、プリミエ・ロアジール・フランス社は、旧WDK社から社名変更したもので、ケン・ケネディ氏が総支配人となって、同社をフランスでナンバーワンのディストリビューターにするべく新しい営業方針を進めつつある。

同社は米国ウィリアムズ社「スタートレック」、ミッドウェー社「ジャッジドレッド」、データイースト「テイル・フロム・ザ・クリプト」、プリミア社「ワイプアウト」と四機種のフリッパーを揃えた。TVゲーム機ではセガ社「バーチャファイター」、「F1スーパーラップ」、「アウトランナーズ」「エイリアン3」、「タイトルファイト」、ナムコ「エアコンバット」、「サイバースレッド」、カプコン「スーパー・ストリートファイターII」、アタリゲームズ「モトフレンジー」、ALG「クライムパトロール2」を出品した。

またプリミエ・ロアジール社は「レジャー200」キャビネット、タイトー「キャプテン・ゾディアック」、リデムプションのレーザートロン社製品、それにフォーレンのオペレーター向けに英国KWシステム社製プッシャーを出品。さらに例のガムマシンも展示した。

右の写真は出品された遊園施設「ニュー・インディアナポリス」のようす（出展社名などは不明）。メリーゴーランドも出展された

アブランシュ社は、データイーストのフリッパー「テイル・フロム・ザ・クリプト」、ナムコ「スズカエイトアワーズ2」、「シュータウェイ2」、「サイバースレッド」、「エアコンバット」、そしてカーニバル用として「ゴジラ」、「コズモポリス」を出品した。

同社はまたコナミ「ラン&ガン」（スラムダンク）を、姉妹会社NSTYLが作ったキャビネットで紹介。ミッドウェー社「モータルコンバットII」、ジャレコ「グランプリスター」、「エイリアンコマンド」も出品した。ガムマシンでは自社製「パンキースウィート」とエレクトロコイン社「ハイローラー・ガム」を出品した。

さまざまな出展

クーニック社（旧アミロ、TGT、PSD、ソメピ、ディスコマチックを含む）はミッドウェー社「モータルコンバットII」、ウィリアムズ社「スタートレック」、SNKネオジオ「フェイタルフューリー2」（餓狼伝説2）、「スピンマスター」、セイブ「雷電II」、セガ社「アウトランナーズ」を出品。ガムマシンは「グランドロイヤル」を出品した。

イデー・ロアジール社は、「フォーミュラ3000」、「ゾーテレール」など一連の遊園施設を出品。この大きな小間の印象は強烈だった。

VDW社は新作プッシャー「スーパーネバダ」を出品、ドイツのシュシュトレイン社は豆汽車を出品、サムプラス社は子ども用のメリーゴーランドを出品した。

(Martin Dempsey)

話題のマシン

TV「アルチメイトテニス」
リアルな画面で
ベルギー製、バンプレストから

TVテニスゲーム「アルチメイトテニス」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から一月下旬発売となる。

これはベルギーのアート・アンド・マジック社製。画像取込みによるリアルな画面で、男子シングルスのテニス試合を行なう。画面の視点はプレイヤー側のコートの後方から見たもの。八方向レバーと三つのボタンを操作する。二人同時対戦プレイも可能。

プレイヤーは各国代表六名の中から選手を選び、世界四大オープンからステージを、またビギナーかプロフェッショナルかのプレイレベルをそれぞれ選択する。七通りのショットと三通りのサーブが可能で、ボタンによりハードかソフトのショット、ロブを打つ。ショットが決まれば、そのシーンが再現される。ゲームは持ちボール数制で、ミス一回でボール一個を失い、全部のボールがなくなればゲーム終了となる。基板発売のみでOP価格十六万八千円。

アルチメイトテニス

CPシステムII「ダンジョンズ＆ドラゴンズ」
剣と魔法で冒険
カプコン「マッスルボマー・DUO」も

TVアクションゲーム「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から一月二十四日発売となった。また同社プロレスゲームの続編「マッスルボマー・DUO」が、十二月二十日発売となった。

「ダンジョンズ＆ドラゴンズ」は、米国ストラテジック・シミュレーション社開発の家庭用ボードゲームをもとに、カプコンが許諾を得て〝CPシステムII〟用にTVゲーム化したもの。

剣と魔法を使い、町を襲い始めたモンスターたちをやっつけていくもので、副題は「タワー・オブ・ドーム」。八方向レバーと四つのボタンを操作する。四人まで同時プレイ、途中参加も可能。

ダンジョンズ＆ドラゴンズ

ゲームはRPG形式で、伝説の怪物やドラゴンを倒し、レベルを上げながらどんどん進んでいく。レバーとボタンの組合わせでダッシュ、防御、しゃがみのほか、火の玉や毒の霧、光、棒をヘビに変えての攻撃など多彩な魔法をその都度選択して使う。シルバーを集めておくと途中の店で飛び道具を買える。ゲームはライフ制。基板販売のみで定価二十六万円。

「マッスルボマー・DUO」は前作のバージョンアップ版で〝CPシステム〟新作。主な変更点は次のとおり。

プレイモードが二対二のチームバトルロイヤルの一種類だけになった。同じキャラクター同士の対戦、最大四人までの同時対戦が可能となり、同じキャラクター四人での混乱するような試合もできる。またキャラクター一人につき、[illegible]つ以上の新必殺技が追加されたほか、相手をつかまないで投げることができたり、両側の敵に攻撃できるなどの技もある。攻撃を投げ技の使い分けやガードも可能になるなど、かなりの変更が加えられ戦略性をアップ。操作はレバーと[illegible]つのボタン。基板販売のみで定価十八万円。

マッスルボマー・DUO

カーニバル「ダンクシュート」
ゴリラが邪魔を
タスコ「サーカスホイールII」も

硬貨作動式のカーニバルゲーム機「ダンクシュート」と「サーカスホイールII」が、いずれもタスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から十一月末に発売となった。

「ダンクシュート」はバスケットボール投げゲーム機で、ダンクシュートをテーマにゴールの高さを低く設定したもの。二人同時対戦プレイも可能。前方にファンゴールがあり、プレイヤーは正面にあるゴールを狙って直径[illegible]のボールをどんどん投げ込んでいく。しかし中央に大きなゴリラがいて、ボールをつかんだり右の手を[illegible]させながら、ゴールをランダムにふさぐので、タイミングよくボールを投げなければならない。幅一四〇センチ、奥行[illegible]センチ、高さ約[illegible]。定価百二十四万円。

ダンクシュート

「サーカスホイールII」は全自動の輪投げゲーム機。硬貨投入で左側下部から払い出されるリングを、前方のターゲットに投げる。ターゲットは小さなぬいぐるみをミニチュアの観覧車に乗せたもので、各ゴンドラの上部に突き出たボール部分を狙って投げる。リングがうまくボールに引っかかれば、内蔵されたセンサーが感知し、景品を左側下部から払い出すというシステムになっている。景品はキーホルダーにも付けられるような小さなぬいぐるみだが、ほかの種類の景品も使うことができる。カラフルな観覧車、ボックス内の左右側面いっぱいに並べられた景品類などが、アイキャッチ効果を高めている。なお同機は八月AMショーで参考出品されたが、その後デザイン、機構面などに大幅な改良が加えられている。本体の大きさは幅一・八八メートル、奥行[illegible]、高さ[illegible]。定価二百七十一万円。

サーカスホイールII

訂正
前号「総目録」中、大平技研工業「チャンピオンキック」のOP価格は九十八万円の誤りでした。

話題のマシン

「サウロイド」のドライブ機
通信F1レース
コナミ「レーシングフォース」

TVF1ドライブゲーム機「レーシングフォース」が、コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）から二月八日発売となる。

これは同社37インチ型TVゲーム機キャビネット「サウロイド」の操作部分を変え、座席やハンドルなどを取付けたコックピット型にしたもの。通信機能も搭載し最大八人まで同時プレイが可能。

画面は奥行き感があり景色が遠方ほど霞んだ表現になっており、同社では「新しい3D表現ができる高性能チップ『PSAC4』を使用した」としている。

操作はハンドル、アクセル、ブレーキ、ギア（オートマチックと二速マニュアルから選択）で行なう。コースは初級から上級まで四種類（サーキット三種、公道一種）があり、いずれかを選択。画面にはタイム、スピード、現在位置、順位などが表示される。耐久レース（中級）では星空の下での夜間シーンがある。設定タイムをクリアすれば次のレースへと進む。幅一〇〇センチ、奥行[illegible]、高さ約[illegible]九〇センチで定価百五十五万円。改造用ユニット定価八十万円。専用キャビネットも後日発売予定。

レーシングフォース

データ初のネオジオ用「Mアドベンチャー」
ヨーヨーで戦う
第2弾「フライングパワー・ディスク」も

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から、同社初となるSNK〝ネオジオMVS〟用ソフトとして、アクションゲーム「ミラクルアドベンチャー」が十二月下旬発売となった。続いて同第二弾となるスポーツゲーム「フライング・パワー・ディスク」が二月中旬発売となる。

「ミラクルアドベンチャー」は、宝島を示す地図を巡って冒険家と悪の帝王が戦いを繰り広げるというコミカルタッチのアクションゲームで、冒険家はヨーヨーを武器として使う。八方向レバーと三つ（攻撃、ジャンプ、ボンバー）のボタンを操作する。二人同時プレイ、途中参加も可能。

ミラクルアドベンチャー

横スクロール画面で、万里の長城やピラミッドなど世界の遺跡を舞台に五つのステージで構成。ヨーヨーはアイテムにより多くの敵を倒せる分裂型、弾き飛ばす巨大型、敵を焼く炎回転型などがあり、多彩な攻撃が可能。敵は奇妙な人間のほか竜など怪獣も出現。ゲームはライフゲージ制。カセット定価五万八千円。

「フライング・パワー・ディスク」は、コート内で相手とフリスビーを投げ合い、相手ゴールに入ると得点になるという新スポーツゲームをテーマとしたもの。二人対戦プレイ、途中参加も可能。八方向レバーと二つのボタンの組合わせでキャッチ、レシーブのほか、カーブやシュート、飛ばす高さなどが操作できる。選手は投げる速度や異なる技を持った六人から選択。タイマー制。カセット価格未定。

フライング・パワー・ディスク

彩京製TV格闘ゲーム
異種格闘技試合
ジャレコから「バトルクロード」

㈱彩アート京都（本社京都、藤本光三社長）製TV格闘ゲーム「バトルクロード」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から一月二十四日発売となった。

これは一対一の異種格闘技トーナメントを行なうもので、異なる技を持つ十四人のキャラクターの中から選択して戦う。

八方向レバーと六つのボタンを使うが、ボタンを連打するだけでタイミングにより連続技になるなど操作は簡単で、多彩な技が出せる。二人対戦プレイ、途中乱入も可能。

キャラクターは空手、ボクシング、ムエタイなどの武闘家のほかサイボーグも含め十四人いて、すべて操作方法は同じだが、それぞれ異なる十種類の必殺技を持っている。ゲームはライフとタイマー制。基板販売のみで定価十六万八千円。

バトルクロード

動物の演奏会で
ホープの「ハッピーコンサート」

小型乗物機「ハッピーコンサート」が、㈱ホープ（本社[illegible]、小野正良社長）から一月以降発売となっている。

これは森の動物たちのコンサートをテーマにしたもので、時計台付きのファンタジックな家の中に舞台があり、音楽に合わせてクマとウサギのぬいぐるみが太鼓とシンバルを叩くように動くという演出がある。硬貨投入時におまけのカプセルが払い出される。幅一二〇センチ、奥行[illegible]、高さ一八〇センチ。二人乗りで定価百[illegible]万円。

ハッピーコンサート

まるちかめらあいず　MULTI CAMERA EYES　No.217

情報と経済

鎌先英太郎

たとえば一九九三年十二月十一日の朝刊、朝日新聞では経済欄で

――十日発表された七―九月期の国民所得統計速報（QE）と日銀の企業短期経済観測調査（短期、十一月調査）は、景気が底ばい状態にあり、回復のきっかけがつかめない日本経済の姿を示した。七―九月は好調な住宅投資が引っ張って実質GDP（国内総生産）は一応、前期比プラスになったが、その後の動きを示す短観を見ると、企業収益の悪化で経営者のマインドは大きく冷え込んでしまっている。企業収益やサラリーマンの所得がほとんど伸びない状態が、不況をいっそう深刻にするとの見方も出ている――

見出は大きく「不況の底　浮揚へ力なく」である。

十二月十六日の毎日新聞朝刊には国際貿易論を専門にしている米国サザン・メソジスト大のラビ・バトラ教授の話を載せている。

――株価が低迷しているのは、製品の需給バランスが崩れ、日本経済の病状が重いからだ。製造業の生産性は高いのに賃金が低い。一九五〇年から七一年まで、生産性は年九%上昇したのに賃金は六%。これが七二年からは生産性の年七%上昇に対して賃金は一・五%しか上昇していない。賃金が伸びないため、需要が低迷。供給が需要を大幅に上回る結果になり、企業は苦しんでいる。

――賃金が伸びないのは、輸出至上主義に走り、生産性を上げることだけに躍起となった。一方で、国際競争力をつけるため賃金は抑えられた。

――内需を起こすのには、現状では賃金を上げることは難しいから減税を政府に手助けしてもらうしかない。所得税を五〇%から三五%ぐらい大幅に減税し、消費税も下げる。逆に貯蓄に税金をかけ、お金を消費に向かわせることが大事。貯蓄せよというのは五〇、六〇年代は正しかった。今、経済大国の日本は消費を奨励する時代だ。――

大新聞は軒並に大同小異日本経済は今ではにっちもさっちもゆかない、見通しは全然たたない、という見方をとっているのだが本当にそうであるのだろうか。

ここに小新聞ではあるのだが、大新聞のまともな記者であれば皆必読しているという不思議な小新聞がある。

この小新聞によれば、

――日本の代表的な企業は、深刻な不況をよそに、ほう大な内部留保金を増やし続けています。

昨年と比べると、内部留保総額は一兆八千九百十五億円も増え、九十一兆八千九百三十五億円。従業員一人あたりの内部留保額も、二十三万円増の二千五百七十九万円。

なかでも、NTTをはじめ従業員数を減らしながら、内部留保を増大させている企業が六十九社もあり、大企業がいかに不況の犠牲としわ寄せを労働者に転嫁しながらも利益をあげているかを示している――

こういう記事を紙面に載せないのが日本の大新聞の今の見識なのである。

大量の希望退職者を募っているNTTなどこの一年間で八四九億円も内部留保金を増やして総額ではなんと五兆四千九百三億円にもなっている。

ラビ・バトラ教授もこのデータを知れば卒倒してしまうことであろう。

しかしラビ・バトラは生産性の上昇率と賃金の上昇率を比較して、賃金の上昇率が異常に低いことは指摘してきている。

この大きな差から生じた差額が内部留保金として企業にとりこまれていた訳だ。

ラビ・バトラが貯蓄に税金をかけ、お金を消費に向かわせることが大事、今、経済大国の日本は消費を奨励する時代だというのには一理ある。

だがこの貯蓄というのは、個人個人の労働者が所有しているのではなく、個個の労働者の貯蓄なんて低賃金なる圧政下においてはほんの微微たるものであり、日本では貯蓄の大部分は社内留保という名目でなされているのである。

したがってラビ・バトラの説にしたがえば、この社内留保金が消費に回されねばならないことになる。

しかし消費への回し方を考えねばならない。

実は数年前にバブルを演出したのがこの資金だからである。

たまたま下がらない、上がり続けるとおもっていた土地や有価証券に回して、大きな火傷をおってしまったという前科がある。

そういうことをしてもまだじっと社内留保金を握り続けているのが日本の経営者である。

関東軍の幹部が飛行機で日本にまずトップを送って帰ってしまい、軍部は汽車で逃走し、残された市民がソ連軍に撃たれたという図式が、今平和な日本であきもせず繰り返されている。

社員は退職をすすめられ、賃金は一年毎に下がってゆくが幹部は残り、また幹部だけは続々と天下りで官庁や親会社からの供給が続き、数年で巨額な退職金を掠奪してゆく。

このままでは欲張りな猿が壺に入った木の実を沢山掌（てのひら）に握ったまま離さず、大きな壺から手が抜けずにいるところを猟師につかまったのと同じようなことになる。

日本の財界という猿も似たようなことをして、アメリカに湾岸戦争の費用をまきあげられたりしても、まだ内部留保金を一円たりとも離そうとはしない。

このままの状態では見通しがたたず、いま内部留保金を離せば内需が起ることは目に見えているのだから、賢い猿が掌の木の実を離して壺から手をぬき、助かったように、今こそ財界は内部留保金の一部でもいいから離さなければならない。カイゼルのものはカイゼルへと言う。もともと労働者の賃金であるべきものだったのだから、労働者に返すのはある意味ではごく当然なのだ。

試算によれば、内部留保の二・四%を取り崩すだけでほぼ全労働者に三万五千円の賃上げが可能という。

今のままでは財界も労働者も暗礁に激突してしまう。

猿でも賢ければごく簡単に容易に内需は刺激出来るのである。

FEBRUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶ —	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	9.57
2 1	雷電 II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	7.65
3 3	餓狼伝説スペシャル（SNKネオジオ） Fatal Fury Special (SNK)	7.26
❹ 14	クイズココロジー 2（テクモ） Quiz Kokorogy 2* (Tecmo)	6.56
5 5	スラムダンク（コナミ） Run & Gun (Konami)	6.54
6 2	豪血寺一族（アトラス） Power Instinct (Atlus)	6.50
❼ 8	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.46
8 4	究極戦隊ダダンダーン（コナミ） Monster Maulers (Konami)	6.44
❾ —	ギャルズパニック II（金子製作所／タイトー） Gals Panic II (Kaneko)	6.25
❿ 11	グランドストライカー（ヒューマン／トーワジャパン） Grand Striker (Human)	6.18
11 6	スーパーストリートファイターII（カプコン） Super Street Fighter II (Capcom)	6.15
12 10	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	6.13
13 7	バツグン（東亜プラン／タイトー） Batsugun (Toaplan)	6.06
⓮ 20	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	6.00
15 9	サムライスピリッツ（SNKネオジオ） Samurai Shodown (SNK)	5.77
16 12	上海 III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun Electronics)	5.76
17 16	スーパーリアル麻雀 P IV（セタ／サミー） Super Real Mahjong P IV* (Seta)	5.69
18 15	グレートスラッガーズ（ナムコ） Great Sluggers (Namco)	5.67
⓳ —	ドラゴンボールZ（バンプレスト） Dragonball Z (Banpresto)	5.63
20 13	ハットトリックヒーロー'93（タイトー） Hat Trick Hero'93 (Taito)	5.50
21 17	クイズ・クレヨンしんちゃん（タイトー） Quiz Crayon Shin-Chan* (Taito)	5.47
22 21	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	5.30
23 23	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.26
24 25	究極のオセロゲーム（サクセス／セガ社） Ultimate Othelo (Success/Sega)	5.20
25 24	セイブカップサッカー（セイブ） Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.18

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1 1	リッジレーサー（ナムコ） Ridge Racer (Namco)	9.30
2 2	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	9.21
3 3	サイバースレッド（ナムコ） Cyber Sled (Namco)	7.46
❹ —	それいけ！ココロジー 2（セガ社） Soreike Kokorogy 2* (Sega)	7.11
❺ 6	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	6.95
6 4	スズカエイトアワーズ 2 (DX)（ナムコ） Suzuka 8 Hours 2 (DX) (Namco)	6.71
7 5	エアコンバット（ナムコ） Air Combat (Namco)	6.63
8 8	早押し（クイズ王座決定戦（ジャレコ） Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	6.36
9 9	F1スーパーラップ（セガ社） F1 Super Lap (Sega)	6.17
❿ 13	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	6.16
11 10	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	6.05
12 7	エイリアン³ザ・ガン（セガ社） Alien³-The Gun (Sega)	6.00
13 12	タイトルファイト（セガ社） Title Fight (Sega)	5.64
⓮ 15	ファイナルラップ 3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	5.55
15 14	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (DX) (Sega)	5.50

■フリッパー (FLIPPERS)

前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1 —	インディージョーンズ（ウィリアムズ） Indiana Jones (Williams)	6.50
2 1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.20
3 2	ホワイトウォーター（ウィリアムズ） White Water (Williams)	4.77
4 5	フック（データイースト） Hook (Data East)	4.74
5 6	リーサルウェポン（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	4.71

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶ 2	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	6.80
❷ 3	キャプテンゾディアック（タイトー） Captain Zodiac (Taito)	6.36
❸ —	キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco)	5.38
4 4	ボタン早押し選手権（ナムコ） Button Hayaoshi Champion Ship (Namco)	4.89
5 5	ワイワイアニマルランド（タイトー） Exciting Animal Land (Taito)	4.88

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Taiwan Copy Crackdown On Copyright Violation

The copyright act in Taiwan is limiting the protection of copyrights in foreign countries including Japan, so that Taiwan has become a den of copiers. However, based on the "Agreement for the Protection of Copyright between the Coordination Council for North American Affairs and the American Institute in Taiwan" last July, a Taiwanese copier could be exposed for the first time on the charge of copyright infringement.

According to an announcement made recently by SNK Corp., Osaka, the investigation bureau of the Judicial Affairs Department of Taiwan investigated Soon Hwa Electronic Co., Ltd., Taipei, on December 17, on the charge of copyright violation, seized two unauthorized copied PC boards of SNK "NEO•GEO" game software, and sent a police report on Liou Shoou Rong, president of Soon Hwa, and Li-Chiu Chi (whose another name is Stella Chi) in charge of operations, to the prosecutor's office.

Last summer, Soon Hwa made an offer for unauthorized copies of SNK's video games such as "Art of Fighting" and "Fatal Fury II" to various countries. In August, SNK secured copied PC boards as evidence, and started preparations for legal procedures. Meanwhile, under the powerful pressure of the U.S. Trade Representatives (USTR), Taiwan signed an agreement with the U.S. on copyright protection on July 16. According to the agreement, it was decided that the U.S.'s copyright be protected within Taiwan.

Therefore, on December 8, SNK Corp. of America, SNK's subsidiary in the U.S., filed a complaint with the Judicial Affairs Department of Taiwan, thus leading to the current raid. It became the first such incident of application based on the copyright protection agreement between the U.S. and Taiwan. The case will be a criminal suit.

Soon Hwa is one of the four companies which were raided and reported to the prosecutor's office in July 1992, on the charge of trademark violation, as a result of the complaint filed by Capcom Co., Ltd., Osaka (*see Game Machine No. 433*). It was also raided in April 1993, on the charge of dealing unauthorized copies of Capcom "Final Fight". As a result, Soon Hwa is already involved in a criminal suit at Taipei District Court, according to Capcom.

64 Exhibitors For AOU Expo. '94

At AOU Expo '94 (Feb. 22–23, Makuhari Messe, Chiba), 64 companies will exhibit their products at 1,024 booths. The assembly space expands by 50% from 2 halls last year to 3 halls, so that the layout will become spacious. The AOU (All Nippon Amusement Machine Operators' Union) itself will use 12 booths.

The main exhibitors (in order of booth space secured) are as follows. SNK, Taito, Sega, Namco, Konami, Capcom, Jaleco, Sigma, Banpresto, Togo, Tecmo, Takara Amusement, Irem, Towa Japan, Sunwise, Sammy, Able, Data East. Rollertron, Tasko, Hope, Marubeni, Fuji Electronic, Takara Goraku, Visco, Yubis, Taiyo Jidoki, Sun Electronics, Toaplan, K-Mic Japan, and Human.

As in usual years, admission to AOU Expo '94 requires an irregular "registration card". On Feb. 23, or the second day, many ordinary players will enter the halls by purchasing admission tickets priced at ¥2,000. Only on the first day or Feb. 22, the Expo assumes the style of trade show. Further information may be obtained by calling AOU at 81-3-3253-5671. Fax number is 81-3-3253-5688.

Universal Studios Coming To Osaka

The City of Osaka and the U.S. entertainment conglomerate MCA Inc,, Universal City, CA, which has been owned by Matsushita Electric Industrial Co., Osaka, since 1990, have agreed to build a Universal Studio theme park in Konohana-ku, Osaka. This was announced by Osaka Mayor, Masaya Nishio, on January 5.

According to Osaka City, "Universal Studios Japan" (560,000 m²) will be built in Osaka Bay area at a cost of ¥160,000 million. The city expects the theme park, which is slated to open in 1999, to draw 8 million visitors per year.

The place selected for construction is conveniently situated, since there are already West Japan Railway Co.'s Sakurajima station and also Hanshin Expressway's interchange. The intended location is based on the former plant sites of Sumitomo Metal Industries and Hitachi Zosen Corp. Along with the changes in the industrial structure, these heavy industrial enterprises have been compelled to move to other sites or cut down their operations. This is why the land has become available for redevelopment.

In these circumstances, the seven land owner companies, MCA, Matsushita Electric (Panasonic brand) and Osaka City have continued to hold meetings since May 1993, with a view to inviting "Universal Studios". In December 1993, Osaka City officially informed MCA about their intention to invite it and MCA replied that it would accept the invitation, thus leading to the current announcement. They will establish a planning company within this year, and, after calling for investment, they will transfer the actual management to a business company, and set about construction in 1996.

On January 13, Frank Stanek, president of MCA Enterprises International, met Masaya Nishio in Osaka, and announced that, based on the example of "Universal Studios Florida" (which opened in 1990), they intend to make "Universal Studios Japan" composed of attractions based on the latest hit movies such as "Jurassic Park".

"Universal Studios" is a studio tour type theme park which opened for the first time in 1964 in Hollywood. In 1993, it attracted 4,950,000 visitors. Based on the success of "Universal Studios Hollywood", MCA/Rank Joint Venture opened "Universal Studios Florida" (which attracted 7,450,000 visitors in 1993). Both are developing powerful attractions and characters. If "Universal Studios" is introduced into Japan, it will become one of the largest theme parks comparable to Tokyo Disneyland.

N. Ota For President Of Irem Corp.

Noboru Ota replaced Yoshiyuki Takashima as president of Irem Corp., Osaka. This was accompanied by the retirement of three officers, Yoshiyuki Takashima, Hiroyoshi (Harry) Hashimoto and Yoshihiko Kodo as of January 1, 1994. Yoshiyuki Takashima is likely to establish his own company.

Noboru Ota, the new president, has been an auditor of the company up to now. He is also an officer of Nanao Corp., Matto, Ishikawa Pref., which is regarded as Irem's parent company.

As in the preceding years, Tetsu Takashima, president of Nanao, also serves as chairman of Irem. He is an elder brother of Yoshiyuki Takashima. Tetsuo Nanao, executive manager responsible for Irem's business, remains unchanged.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821